特大ボリュームの「ダークアイズ」攻略付録は必見！ ゲノム特別アカウントプレゼントもあります

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

4

APRIL 1999
No.011

月刊プレイオンライン

1999年4月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻第4号通巻11号
1998年9月30日第三種郵便物認可

総力を挙げて調査した戦闘方法とパーティープレイのツボ

EVERQUEST



特集2

ジャンルも多彩で話題作めじろ押し

国内ネットワークゲーム完全情報

特別企画

練り込まれたシナリオを最後まで堪能せよ

3DシューティングBIG 3 エンディングへの道

Play Online Exclusive Review

■セガラリー2 for Dreamcast
■REVENANT ■ザトレジャーオブゲノム
■STARSIEGE:TRIBES ■RECOIL
■M.I.A. ■バイオハザード2 ■FIRETEAM



豊富なマルチプレイモード装備で生まれ変わった

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

フライトシム情報集中強化

ACMIファイル完全連動のFALCON 4.0攻略

TOP GUN:HORNET'S NEST
ULTRA FIGHTERS
F16 AGGRESSORレビュー

CD-ROM連動企画

Combat Flight Simulator
Mission Editor入門ガイド

フライトシムスターターセットプレゼント

特別付録

ダークアイズ
Complete Guide
フェアホープの歩き方

話題作の体験版はもちろん記事と連動したコンテンツを完全収録

資料請求 No.H02

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌CD-ROMに収録

はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。

*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。

※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。

※Internet Explorer 4.0 以上(Windows95・98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」※→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)



④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

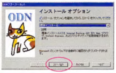


⑤「セットアップの開始」画面が現れます。
「次へ」ボタンをクリックして下さい。



⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

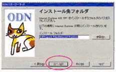




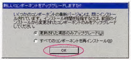
⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

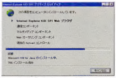


⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

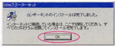


⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)



④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。



*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。



⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

***注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。**

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。



②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。



②パスワードを入力し接続して下さい。

*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は ODNサポートセンター

0088-85
(ODN接続サポート・無料)

0088-86
(ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。

tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)

NEXTECH

壮大な歴史が幕を開ける。

その惑星の名はフェアホープ。星塵の中に、二つの月を従えて浮かぶこの星は、シャットレンジと呼ばれる峻厳な山脈によってまったく環境の異なる二つの地域に分断されている。それぞれの土地に暮らす民は、陽の民オーガル、風の民インファン。温暖な気候に恵まれたオーガルは栽培、育成を、過酷な環境を強いられたインファンは狩猟や加工の技術を発達させている。互いの生活の違いからか、両種族の歴史には、友好の過去は存在しない。
しかし、この惑星に降り立ったあなたは、気づくだろう。その歴史は、幻影にしか過ぎない事に。異種族との、対立の道も、友好の道も、あなたの前に開かれている。その選択は、あなた自身にゆだねられている。
そして、やがてフェアホープに現れる、種族を越えた強大な敵。その時、あなたは異種族と別れて戦うのか、それとも異種族と手を携えるのか。あなたの選択と行動によって、この大いなる敵との闘いは、大きくその様相を変えるのである。

壮大な世界観。緻密を極めた設定。そしてコミュニケーション。ネットワークRPGの、すべての魅力がここに結集。



必須（推奨）環境
OS ：Windows95またはWindows 98　CPU：PentiumMMX166以上（Pentium II 233以上推奨）　メモリ：32MB以上（64MB以上推奨）　ハードディスク：空き容量が500MB以上必要　CD-ROM装置：4倍速以上のCD-ROM装置　モデム等通信機器：通信速度が28,800bps以上の装置　ディスプレイ：DirectX5対応で640x480ドットのハイカラーが表示できるビデオカード　サウンドボード：DirectX5に対応したサウンドカード、もしくは同等の機能を有する装置　マウス：Windows 95またはWindows 98に対応したマウス、もしくは同等の機能を有する装置　その他：この製品はインターネットに接続してご利用いただくものです。インターネットへの接続環境はご利用になる方でご用意いただく必要があります。

標準価格：8,800円（税別）

株式会社ネクステック　東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F　〒150-0002 http://www.sega-nextech.co.jp

Dark Eyesの最新情報はこちらでご覧いただけます。http://www.dark-eyes.com
カスタマーサポートセンター　TEL.03-3505-4063 受付時間 9:00-17:00 月曜-金曜（土日祝日を除く）

東京ゲームショウ'99春 出展！

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING

DarkEyesの体験プレイをはじめ、ついに発表される
第２弾、第３弾タイトル。そして、あの電脳アイドルたちもやってくる。
今度のゲーマーズドリームブースはますます見逃せない。
詳しくは以下のホームページで。
http：／／www.gamersdream.ne.jp／

PROUDLY PRESENTED BY NTT DATA

株式会社NTTデータ
ゲーマーズドリーム事務局

〒135-6033　東京都江東区豊洲3-3-3豊洲センタービル
ゲーマーズドリームに関するお問い合わせはe-mailで：kanon@gamersdream.ne

資料請求 No.003

Play Online



TUROK 2 : SEEDS OF EVIL



EVERQUEST



FALCON 4.0

CONTENTS

April 4 1999



ジャンルも多彩で話題作めじろ押し

特集2

国内ネットワークゲーム完全情報

本格的なネットワークゲームは海外製という概念はもう通用しない。日本の有力ソフトメーカーは、現在いろんなジャンルのネットワークゲームを多数開発中だ。この特集では、有名タイトルのネットワーク化からあっと驚く完全なオリジナルゲームまで、総力取材で得た最新の情報を一挙掲載。

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review

特別企画

練り込まれたシナリオを最後まで堪能せよ

3DシューティングBIG3エンディングへの道

2月号でマルチプレイ画の比較レビューした「SiN」「HALF-LIFE」「BLOOD Ⅱ:THE CHOSEN」。これらのタイトルは、シングルプレイのシナリオの作り込みにも定評がある。この特別企画では、エンディングに至るまでのストーリーから最終ボスの倒し方までを完全攻略。アドオンをプレイするのはこのページを読んでからだ


SIN


HALF-LIFE


BLOOD Ⅱ : THE CHOSEN

連載

その他



Windows 95/98
Windows NT4.0
対応

あのルナティックドーンが、さらなる進化を遂げた。待望のシリーズ最新作、ついに登場!

「自由な冒険」をテーマに、常に新しい感動をお送りしてきた
「ルナティックドーン」シリーズの最新作が、いよいよ登場します。
数々の個性豊かな世界をプレイヤーの思うがままに行動し、
さまざまな人生を送る楽しさはそのままに、さらに今回はネットワークにも対応。
リンクゲートを介して見知らぬプレイヤーのワールドを訪れ、ともに冒険を繰り広げたり、
逆に自分のホームワールドに招き入れ、複数のプレイヤーと遊ぶことも可能になりました。
また、キャンペーンエディット機能を使用して、
あなたが作ったオリジナルの「依頼」を楽しむこともできるのです。

プレイヤーの数だけ冒険がある。冒険の数だけストーリーがある。
あなただけの「ルナティックドーン III」をぜひ、お楽しみください。



1人でも遊べる/ネットワークでも遊べる

LUNATIC DAWN III
ルナティックドーン III

ファンタジーRPG　1999年 3月5日(金)発売予定　標準価格 12,800円(税抜)

CD-ROM　HD HARD DISK ONLY

●オペレーションシステム/Windows®98 日本語版、Windows®95 日本語版、Windows NT®4.0 日本語版　●対応CPU/MMX Pentium®166MHz以上(Pentium II 233MHz以上推奨)●必要メモリ/32MB以上(64MB以上推奨)●ハードディスク容量/400MB以上●グラフィックボード/DirectDraw6.0以上対応ビデオメモリ2MB　800×600ドット以上6万色表示(DirectDraw6.0以上対応ビデオメモリ4MB　1280×1024ドット以上推奨)●対応音源/DirectSound6.0以上対応PCM音源　●メディアドライブ/4倍速以上のCD-ROMドライブ(8倍速以上のCD-ROMドライブ)●入力機器/キーボード/マウス●通信(ネットワークプレイ時のみ)/28800bps以上のモデム(ISDN 64Kbps以上推奨)●備考/Microsoft IntelliMouse対応　DirectX6要対応　※仕様は予告なく変更する場合があります。

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

資料請求 No.007


ネットワークRPGはさらに進化した。
キミが言葉を紡ぐ。
キミが歴史を創る。
II
LIFESTORM™
JAPAN SYSTEM SUPPLY PRESENTS MULTI-USER DUNGEON
〜光と闇の継承者〜
Windows 95/98
1999年2月20日発売/価格8,800円(税別)
※価格には3ヶ月間のプレイ料金が含まれます。
詳細情報はこちらのホームページへ http://www.titan.co.jp/
動作環境 ●OS：Microsoft(R) Windows(R) 95/98 ●CPU：Intel Pentium(R) 200MHz以上 ●HD：400MB以上（さらにスワップ領域が別途必要） ●メモリ：64MB以上 ●CD-ROMドライブ：4倍速以上 ●グラフィック：DirectDraw6と互換性のあるドライバをそなえたビデオカード（要VRAM2MB） ●サウンド：DirectSound6と互換性のあるドライバをそなえたサウンドカード ●ネットワーク環境：32ビットTCP/IPスタックをそなえた28.8Kbps以上のPPP接続またはダイレクト接続 ●その他：DirectX6（ゲームCD-ROMに同梱）、マウス、キーボード、スピーカ
※ 本製品はIBM PC-AT互換機用に開発・テストされたものです。 ※ ご使用の機種がDirectX6に対応しているかを必ずご確認ください。DirectXの対応状況が不明の場合は、ご使用機器の各ハードメーカー様にお問い合わせ下さい。 ※ CPUがMMXの場合はより快適にプレイしていただけます。 ※ 描画速度はVRAMの容量・ビデオカードの性能に依存されます。 ※ NAT機能をご使用の場合は、一部動作しないこともあります。 ※ 企業、学校系の接続や一部のプロバイダでは動作しない場合があります。
■上記の内容につきましては、あくまでも現在検討中の仕様ですので、製品の最終仕様をお約束するものではありません。仕様につきましては予告なく変更する場合がありますのでご承知くださいますようお願い申し上げます。
©1999 JAPAN SYSTEM SUPPLY
※Microsoft(R)、Windows(R)、DirectX(R) は米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標です。 ※Pentium(R) は米国 Intel Corporation の登録商標です。
日本システムサプライ株式会社
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-23-20 TEK第二ビル6F
TEL. (06) 6338-9185 FAX. (06) 6338-9187 URL http://www.titan.co.jp/

netWAR™

ゲームソフト無料配布※！



MTCIブースへ急げ！
東京ゲームショウ'99春にて



3/20（土）10：00～19：00
3/21（日）10：00～17：00
幕張メッセ
2ホール北：MTCIブース

※尚、配布されるものは、クライアントソフトですので
ソフト単体では動作致しません。登録をお願い致します。

netWAR

親愛なるネットワークバトラー諸君！

H.Q INFORMATION

- プレバトル開始：3月19日より約1ヶ月間、手に入れた「netWARクライアントソフト」により無料で参戦可能。一度、我々の戦場をのぞいて欲しい。ただし、ハンディキャップ付きだが．．．。
- 開戦日決定：4月1日からは、リアルな戦闘が開始。入会金800円、月会費800円（どちらもTax別）を準備して待機していてくれ。
- バンドル計画：3月24日売りPlay Online 5月号に「netWARクライアントソフト」をバンドルする。東京ゲームショウに登場出来ない君は、それを使って参戦してくれ。


リアル・シューティング
BARRAGE
バラージ
FREELANCER/550
圧倒的なスピードが君に迫る!!
Windows 95/98
新進気鋭のマンゴ・グリッツ社が世界に放つ!
完全無欠の3Dシューティング!!
絶賛発売中
3Dカード専用ゲーム
CD-ROM
COMPACT disc
エムスリイエンタテインメント株式会社
株式会社ズー
ユーザーサポート0268(38)1561
資料請求 No.010

アクセラのPCゲーム攻略本 PC Gamer BOOKシリーズ

Windows95版 戦術級シミュレーションゲーム 大戦略マスターコンバット2を完全攻略!

対戦版プログラム、アップデータプログラムを収録した特別付録CD-ROM付き!



大戦略 マスターコンバット2 完全攻略ガイド

システムソフト公認

- ●対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
- ●大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
- ●兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
- ●さまざまな隠しデータを満載!

定価:本体2,300円(税別) A5判/160ページ

Windows95版 ファンタジーRPG イースエターナルのすべてがわかる!

特製描き下ろしポスター付き!



イースエターナル ビジュアルブック

日本ファルコム公認

- ●全MAPをオールカラーで掲載
- ●各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- ●昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

定価:本体2,300円(税別) A4判/96ページ



Sequence palladium 完全攻略ガイド

(シークエンス・パラディウム)

ゲーム攻略に役立つ情報がてんこもり!

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ

好評発売中



マスターオブモンスターズ 魔導王の試練 オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/160ページ



マスタージアーク 完全攻略ガイド

定価:本体1,900円(税別)
A5判/128ページ



ヴァンテージ・マスター オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/176ページ

〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL 03-3464-8285(販売部ダイヤルイン)
株式会社 アクセラ


WIN98/95
FREESOFT&
SHAREWARE
Windows98対応
ソフト多数収録！
Vector
PACK for WIN
GOLD
1999年前期版
定価：本体7,800円（税別）
フリーソフト&シェアウェア
約20000本を
CD-ROM12枚に収めた
お得なパッケージ！
絶賛
発売中
発行 ベクター　発売 アクセラ
http://www.axela.co.jp/pack/
この書籍についてのお問合わせは、こちらへお願いします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12　TEL03-3464-8285（販売部）
株式会社
アクセラ
AXELA

アクセラのインターネットを楽しむ本

インターネットの歩き方

絶賛発売中！



面倒なアドレス入力は必要なし、ワンクリックで簡単アクセス！

各巻ともCD-ROM付き

インターネットの歩き方

8 サッカー

サポーター必携の1冊！

あらゆるジャンル・カテゴリのサッカー関連ページ400サイト以上を収録。Jリーグのオフィシャルページやファンページをはじめ、大学・高校・少年サッカーや世界各国のページも掲載。

本体価格 1,800円（税別）

1 ギャンブル



競輪、競馬、パチンコ、カジノまであらゆるギャンブルに勝つための情報満載！

本体価格 1,500円（税別）

2 通販



国内、海外の通販ページを収録！インターネットで、楽々ショッピング！

本体価格 1,500円（税別）

3 ラーメン&カレー



ラーメン、カレーに加え、餃子や焼き肉のおいしいお店情報満載！

本体価格 1,500円（税別）

4 アダルト



世界中から集めた、大人のためのホームページガイド決定版！

本体価格 1,500円（税別）

5 ゲーム



プレステ、サターン、PCゲームなどゲーマー必見のホームページ満載！

本体価格 1,500円（税別）

6 酒



幻の銘酒、おすすめのワイン、楽しく飲めるお店のホームページを紹介！

本体価格 1,500円（税別）

7 コミック



メジャー作家からインディーズものまでアニメファン必見の1冊！

本体価格 1,800円（税別）

すべての掲載ページのリンク集をWindows、Mac対応CD-ROMに収録！

お問合わせは、こちらへおねがいします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
TEL03-3464-8285(販売部)

株式会社 アクセラ

WebTVで楽しむ

Microsoft webtv

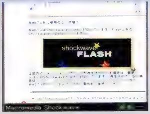
モデムを標準搭載しているDreamcastで、WebTVによるインターネット接続がスタートする。
WebTVを一言で説明すると、テレビでインターネットを楽しみたいという人のためのサービスだ。
WebTVのサーバーは、見たいホームページの画像やフォントをテレビ画面で見やすいように最適化し、テレビでのネットサーフィンを快適にする。しかも、データのやりとりは圧縮されて行われるので、ホームページの表示スピードも速い。
そこで最初に、Dreamcast版のWebTVについて詳しく紹介しよう。

パソコンで使われているブラウザーと同等の機能

ネットスケープナビゲーター3.0やインターネットエクスプローラ3.0など、パソコンで標準的に使われているブラウザーと互換性がある(HTML 1.0/2.0/3.2に準拠)。世界中のホームページをテレビ画面に呼び出せるのだ。フレーム表示にも対応しており、テレビで見やすいように上下スクロールで表示される。

ネットワークゲームも楽しめるプラグインモジュールに対応

ホームページにアニメーションなどの仕掛けを添えるプラグインにも対応しているので、JAVA Scriptなどで作られたゲームなら、WebTVで遊べる。さまざまな音声フォーマットにも対応。また、セキュリティ技術のSSLにも対応しているので、オンラインショッピングも安心してできる。



プラグインの対応で、楽しい仕掛けのあるホームページも表示できる。GIFアニメーションをテレビで見ると、一味違った趣があって楽しい。Frashムービーも表示可能





Open ISPを使えば月額わずか1,000円

すでにパソコンでプロバイダーに加入しているなら、Open ISPサービスを使おう。この場合は、月額1,000円(利用時間無制限)でOK。もちろん、電話代やプロバイダーの料金は別途必要だが、WebTVのサービスがお得に利用できる。

支払いはクレジットカードまたは口座振替

利用料金は1ヵ月15時間まで2,000円。15時間を越えると1分あたり5円が追加される。入会金は不要だ。料金は毎月26日から翌月25日までを1ヵ月単位とし、クレジットカードか口座振替で支払う。設定画面では利用時間の合計が表示されるので安心。



クレジットカードや口座振替は、わざわざ支払いに行く手間が省けるので、とても便利。口座振替を利用する場合には、毎月の引き落とし手数料として300円が加算される

最大6個のメールアドレスを使い分けられる

電子メールアドレスは、契約ユーザー本人のメールアドレスに加えて、合計6個まで無料で設定可能。家族がそれぞれ利用してもいいし、1人で複数を使い分けてもいい。次ページ以降で紹介する電子メールを使ったゲーム用アドレスを、ゲーム別に取得してみるのはどうだろう。メールマガジン専用にするという方法もあるので活用しよう。



メール本文中にURLがある場合、それをクリックするだけで、そのホームページにジャンプできる。ゲームの案内などのメールでは便利な機能だ

無料で読めるメールマガジン

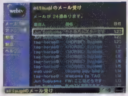
WebTVの会員になると、会員専用のメール配信サービス「メールトレイン」を無料で購読できる。メールトレインには、インターネット、音楽ヒットチャート、映画、懸賞、料理に関するメールマガジンが登録され、毎週1回程度配信される。テレビで最新情報をゲットしよう。



登録は、一覧のページで読みたいメールにチェックマークを付けるだけ。現在、約10種類のメールサービスが選択できる。将来的にはゲーム情報も登録される予定

ビジュアルメモリいらずのセンター保存

WebTVでは、ユーザーデータのほとんどを、WebTVセンターに保存するシステムになっている。受け取ったメールや送ったメール、お気に入り(ブックマーク)などもすべてセンターに保存される。この方式の利点は、ユーザーデータが増えてもビジュアルメモリをまったく気にする必要が無いことだ。



メール1通あたりの容量制限は無いが、センターに保存できるメールは、1ユーザーあたり150通または2メガバイトまで。それを超えた分は削除される。なお、保存期間は無制限

ネットワークゲームの世界

こんなにあるぞ WebTVで遊べるネットワークゲーム

WebTVを単なるホームページ閲覧ソフトと思っている人は要注意！ インターネットにはたくさんの無料で遊べるネットワークゲームがあるのだ。じっくりとプレイしたい本格RPGから、ちょっとした息抜きに遊べる簡単なものまで、ここではPlay Online編集部が厳選した11タイトルを一挙公開。

ロードオブモンスターズⅢ

http://ng.scei.co.jp/lm3/

モンスターを操る召還師となって、ライバルと戦うロールプレイングゲーム。

最初に、与えられた召還ポイントを使ってモンスターを呼び出し、パーティーを編成する。登場するモンスターは60種類以上。ただし、ゲーム開始時にプレイヤーが呼び出せるのは5種類だけ。召還できるモンスターを増やすには、ゲームの世界を冒険して、さまよっているモンスターと戦わなくてはならない。そこで倒したモンスターが召還可能となるのだ。初心者はとりあえず旅人となって各国を回り、ライバルと互角に戦えるだけのモンスターを集めよう。

ゲームの目的やゴールは特にない。ひたすらモンスターをコレクションしたり、レベルアップを目的に一匹狼の召還師として旅を続けてもいいし、国家に参加して仲間と共に世界統一を目指してもいい。なかなか遊びごたえのあるゲームだ。



モンスターは神族系、人造系、自然系、外来系に大別され、プレイヤー登録時の選択によって、初めに呼び出せるモンスターが変わる



世界は広いので、なるべく街を拠点にして行動しよう。情報収集のためには、ユーザーが開いているホームページを見たり、掲示板へ参加するといい



モンスター同士がダメージを与え合い、勝敗を決する。戦闘に負けたモンスターはいなくなるが、時間がたつと召還ポイントが回復するので、再び呼び出すことができる



自分が国王となるか、あるいは仕官することによって、国家に参加できる。現在は五つの大国と無数の小国が割拠している。君は世界を統一し、伝説を作ることができるか？

マジシャンマスター

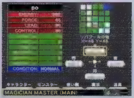
http://www.mm.hi-fi-net.com/

こちらも、モンスターを召還して戦うロールプレイングゲーム。戦闘に参加させるモンスターのほかに、「使い魔」というペット的なモンスターが登場する。使い魔の主な役目は、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションだ。使い魔の性質によって、メッセージ送受信の速度や、扱えるメッセージの量が変化する。おやつを与えたり、鍛錬したりして、文字どおりの「使える魔」に育てよう。

国という概念もあり、レベルが上がると自分の国に「塔」を建設できる。塔はいわば城のようなもので、自分の塔に守備隊を配置して敵の侵略を防いだり、逆にライバルの塔を襲って奪い取ることもできる。塔には宿屋や店の機能があり、同国の仲間を泊めたり、アイテムを売って稼いだり、といった簡単な経営ゲーム的な要素もある。仲間をたくさん増やして、ネットワーク上に自分の国を築き上げよう。



ゲームに参加するには、まず最初の画面で参加登録をしなくてはならない。用意されている掲示板などを活用して、情報を集めよう



登録時に所属した町によって、プレイヤーキャラクターの特徴が変わる。冒険を始める前に、モンスターを召還して、不意打ちを食らわないようにしよう



使い魔を召還すると、ほかのプレイヤーとコミュニケーションが可能になる。使い魔には感情があり、ちゃんと相手をしてあげないと逃げ出してしまう



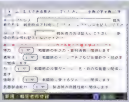
モンスターを倒すと「ENERGY」というポイントを稼げる。ENERGYは通貨の代わりで、宿で体力を回復したり、アイテムを購入するのに使う。経験値として支払えばレベルアップもできる

神籬ーひもろぎー

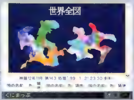
http://www.asahi-net.or.jp/~TI9I-KDU/index.html

まだコンピューターによるネットワークゲームが無かったころから、Play by Mailという方法のゲームが盛んに行われている。これは、行動を選択して郵便で送ると、結果が返送されてくる、というものだ。「神籬」はいわばPlay by Mailの電子メール版だ。

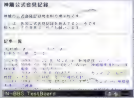
舞台は戦国時代をモチーフとした「燕」という世界。ここには現在37の国が存在し、同盟と敵対を繰り返している。参加者は、あるものは国を治め、あるものは戦を仕掛け、またあるものは生産に励んでいる。プレイヤーは週2回、自分の行動をホームページで登録し、その結果を電子メールで受け取る。また、戦闘が発生した場合には掲示板で公表される。国家間では元首同士が外交駆け引きを行っていたり、各国がホームページで移民を募集していたりする。とても静かで、そして熱い人々が参加しているゲームだ。



参加登録の際は、行動結果のメールを受け取るためのメールアドレスと、キャラクターネームを申請する。WebTVでは、このゲーム専用にメールアドレスを追加登録しておくといいだろう



これが各国の勢力だ。西の大陸では世界統一を目指す「神威暗黒連邦(中央部)」が勢力を拡大し、その北側にある国家が同盟関係を強め統合した。対抗して、東側も同盟関係を強めている



国家元首の公式会見専用の掲示板がある。不法滞在者問題や、平和主義国内に他国が侵入して起こした戦闘事件などについて、本格的な外交が行われている

ゴールデン QP ラリー

http://www3.aaapc.co.jp/qp/

協賛会社からのプレゼント付き問題と、1000問以上を収録した一般問題が中心のクイズページ。プレゼント付きクイズは商品名や会社名を当てる簡単なものだが、一般問題はかなり手ごたえがある。回答方式も本格的で、択一問題から、正しく言葉を入力しなくてはいけないものまでそろっている。問題はこまめに追加されているので、毎週違ったクイズで遊べるのがうれしい。画面いっぱいに○×が表示されるので、ウルトラクイズに参加している気分。パーティーの余興にも使え、家族みんなで楽しめる。

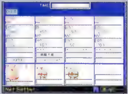


大胆なレイアウトを採用しているせいか、クイズのページはテレビ画面の表示にぴったり合うサイズ。クイズ番組が少なくてさみしい思いをしていた人も、存分に頭の体操が楽しめる

ネットバトラー

http://www.s-pore.com/netbat/

モンスターでチームを編成し、戦闘に勝利してランキングの上位を目指すバトルゲーム。カードバトルのような展開で、モンスターに勝利すれば新しい魔法が手に入り、ユーザー同士で対戦すれば魔法を交換できる。コレクター魂をくすぐるゲームだ。面白いのは戦闘画面で、大ヒットしたRPGの要素をうまく取りいれている。遊んでいると思わずニヤリとさせられるだろう。魔法の名前やモンスターもおなじみの名前が多数使われている。対戦とコレクションが楽しいゲームだ。



対戦はチーム同士の1対1の戦いだ。テレビ画面の表示では少し狭いけれど、対戦中は眺めているだけなので苦にならない。スクロール画面をうまく使って敵を画面に映そう

野村のバーチャル株式投資倶楽部

http://www.nomura.co.jp/vstock/index.html

100万円のバーチャル資金を運用して、株式を売買するシミュレーションゲーム。証券会社のデータベースに直結しており、扱う株価は毎日取引されている本物のデータを使う。



ヘルメッ豚

http://www.nihon.net/game/helmetton/index.html

画面の左下から出てくるブタちゃんを、降ってくる工具に当たらないように操作して、右下に連れていくゲーム。工具の落下速度がだんだん速くなり、難かしくなっていくぞ。



タグ ホース

http://www.k-ba.com/tag-horse/index.html

参加者がそれぞれ馬主、牧場主、ギャンブラーの役目を分担し、本物そっくりの競馬社会を再現したゲーム。レースが開催されると、電子メールの競馬新聞で結果が知らされる。



かえるぴょん

http://www.jah.ne.jp/~y-okada/kaeru/kaeru.shtml

かえるに名前を付け、三つのボタンを押してジャンプさせる。飛び方の組み合わせで点数が決まるが、どういう飛び方で高得点が出せるのかはなぞ。法則を探ってみたいかも。



XOR

http://www.kudpc.kyoto-u.ac.jp/~yasuoka/xor/

簡単に楽しめる面クリア型のパズルゲーム。キャラクターを動かして、タイルの色を変えていき、画面上のすべてのタイルを1色にそろえればクリアだ。気分転換にぴったり。



アルファベットボンバー

http://village.infoweb.ne.jp/~fwkf1685/gamefram.htm

キーボードの練習が出来る落ちモノゲーム。画面の上から降ってくるアルファベットを、同じキーをタイプして消していく。別売りのドリームキャストキーボードで遊ぼう。



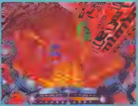
体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

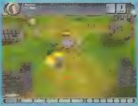
国内外の先進パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。


TOCA 2　~REVDRIVE~


RED BARON 3D

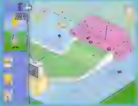

DEAD RECKONING


MYTH II : SOULBLIGHTER

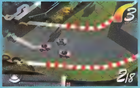

KING'S QUEST : MASK OF ETERNITY


RECOIL


REQUIEM : AVENGING ANGEL


BEAVIS&BUTT-HEAD BUNGHOLE IN ONE


バイオハザード 2


EXCESSIVE SPEED

FALCON 4.0連動企画 実戦テクニック参照ファイル

高度なシミュレート性を誇る「FALCON 4.0」の特集記事と連動させた、フライトテクニックのリプレイファイルを収録しました。p.068～074の記事と併せてご覧ください。



Combat Flight Simulator用 Mission Editor、Damage Profile Editor

Combat Flight Simulatorをカスタマイズすることができる有益なツール二つを収録しました。オリジナルのミッションを作成することができるMission Editorと、機体のダメージ情報の設定などができるDamage Profile Editorが収録されています。詳しくはp.075～077の記事をご覧ください。



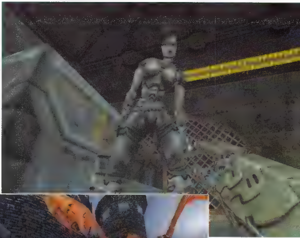
ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。
インストール方法や使い方については、p.124からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

Play Online

海外ゲームの最新情報を

1999年前半にリリース予定のアクションゲームの目玉、「DAIKATANA」「DESCENT 3」「THE WHEEL OF TIME」を中心に、今月も注目の海外ゲームの情報をどこよりも早く紹介する。

DAIKATANA

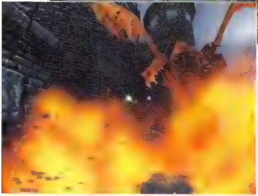


戦国の世から宮本家に伝わる秘刀ダイカタナを手に、未来の京都、サンフランシスコ、古代ギリシャ、中世ノルウェー、という四つのエリアを舞台に冒険を繰り広げる期待の3Dシューティング。id Software社在籍中に、「DOOM」や「QUAKE」のデザインに貢献したジョン・ロメロ氏が贈る、QUAKE IIエンジン搭載のゲームである。

「ゲームはデザインが命」という氏の格言を体現するかのように作り込まれた「DAIKATANA」は、アクションゲームにしては規模が大きく、CD-ROM2枚組で発売されるという。

殺害された研究者の娘であるミキコ・エビハラという女性、そして、捕らわれの身であったスーパーフライ・ジョンソンという黒人男性の2人と共に、主人公のヒロ・ミヤモトが時空を超えて駆け回る。それぞれのエピソードには6種類ずつの武器が登場するが、ダイカタナは第1エピソードで奪回した後は初期装備となり、使い込むことによって成長していくのだという。本誌が入手した情報によると、マルチプレイモードではこの成長度をセーブすることも可能になるというのだ。3Dシューティングのマルチプレイモードとしては新しい試みで、対戦でのバランスにもじゅうぶん配慮しているらしい。具体的には、豊富な経験値を持った強いキャラクターが、弱いキャラクターを倒してもあまりポイント稼ぎにはならないが、その反対に、弱いキャラクターが自分より強いキャラクターを倒せば、大幅なレベルアップが見込めるようになるのだ。後発のプレイヤーでも成り上がるチャンスが大いにある非常にフェアな配慮だと言えよう。

シングルプレイに話を戻すと、四つのエピソードごとに担当アーティストやレベルデザイナーを配置し、それをロメロ氏が統括するという開発システムを採っている。このために、色使いやインターフェースを含む、レベルの相対的なセンスがそれぞれにユニークなものとなっている。また、登場する敵も、京都はロボット系、ギリシャは神話系、ノルウェーは仮想モンスター系、サンフランシスコは軍事系と、かなり違った系統のものが用意され、総勢74体になる予定であるという。1998年のE3時点では、これらすべてのキャラクターでマルチプレイが可能になるということだったが、現在では、ヒロ、ミキコ、スーパーフライの3体に、それぞれ異なったスキンを数種類用意することで落ち着いているようだ。



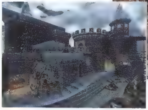
DAIKATANA

ジャンル：3Dシューティング
開発元　：ION Storm社

アメリカ
発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：1999年5月

日本
発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：1999年6月
ネットワークサポート：TCP/IP





ここが注目ポイント!

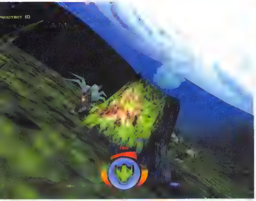
開発メンバーの大量脱退にもめげず、新年早々QUAKE IIエンジンへの移植が完了したかと思いきや、知らないうちに発売日が5月にまで伸びている。このままでは「QUAKE III ARENA」のスケジュールと重なる心配もある。もはや、DAIKATANAの成功は、いつになったら完成するかに尽きるような気もする。

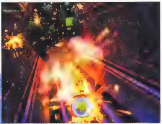
最速紹介!!

DESCENT 3

（アメリカでのタイトル）









DESCENT 3	
ジャンル	3Dシューティング
開発元	Outrage Entertainment社
アメリカ	
発売元	Tantrum社／Interplay社
発売時期	1999年第2四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	モデム、IPX、TCP/IP



Pyro

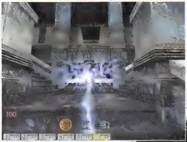
「DESCENT」は360度フリーの3Dシューティングとしては、パイオニアのゲームとして知られている。そのシリーズの最新作だけに、期待はいやが上にも高まってくる。悲しいかな、日本では某スポーツ用品メーカーとの登録商標の問題で、タイトル変更を余儀なくされるであろう。

いちから作り直された新型ゲームエンジン“Fusion”を引っ提げて登場する「DESCENT 3」。「DESCENT 2」のラストシーンでなぞの土地に飛ばされてしまったが主人公が、生還するために命をかけた戦いを続けることになる。前作との大きな違いは屋外シーンが登場することで、同じレベルでもトンネル内から地上空間へとシームレスに移動できるようになったのである。

シングルプレイでは、シリーズでおなじみの戦闘機、Pyro-GXを改良したPyro-GLを含め、Magnum-AHT、Pyro-Advancedの3機種が、ストーリーの進行に応じて使用可能となる。敵ロボットは30機を越し、周辺や下部（このゲーム場合、重力が働いている方向）に燃え移っていくナパームガンをはじめとする、20種類程度の武器が使用できるという。「QUAKE II」で見られるようなレイルガンも登場するが、何と言っても開発者のお気に入りは、撃たれた側にまで視覚的な振動が確認できるマイクロウェーブガンだという。当たり判定はかなり厳しくなっているようなので、操縦と照準のうまさが要求されるゲームとなるだろう。

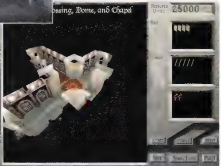
エンジンの出来の良さはデモをプレイするとすぐに分かるが、ラジオシティライティングやスペキュラーハイライティングといった照明効果のほか、風雨や雷など屋外シーンの天候効果は抜群の仕上がりだ。AIも向上しており、敵は陰に隠れて待ち伏せしたり、仲間の手助けを求めたりするという。「UNREAL」「SiN」などで採用されていたスナイパー機能も加わるので、マルチプレイモードでも新しい戦い方ができるようだ。グラフィックでは、Direct3D、Glide、OpenGLなどのAPIのほか、KNIをサポートする予定だ。サウンドでは、A3Dに対応する。

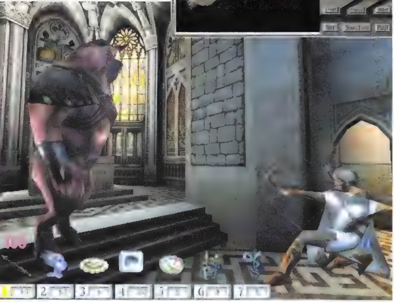
DESCENT 2発売直後に、Parallax Software社がOutrage Entertainment社とVolition社に分裂してからは、本編シリーズをOutrage Entertainment社が、「FREESPACE THE GREAT WAR」のような外伝をVolition社が担当している。Parallax Onlineサービスなどで、本家のParallax Software社もいまだに存続しているのが何とも不可解な話だが、現在、FREESPACEの次回作の制作にもかかわっているという。



Japan Premiere

THE WHEEL OF TIME





「THE WHEEL OF TIME」はUNREALエンジンで制作されているアクションアドベンチャーで、戦略的な要素が詰まった新しい感覚のゲームである。Legend Entertainment社は、「LEGEND OF XANTH」など、中級のRPGなどを開発したメーカーだが、最新作の出来には「UNREAL」の開発者たちも舌を巻いているという。

このゲームの原作は、ロバート・ジョーダン氏のファンタジー小説シリーズである。この世界観を簡単に説明することは難しいが、やみの王"ダークワン"との死をかけた決戦を運命づけられた少年と、その友たちのドラマである。もろもろの軍事勢力の攻防に加えて、True Sourceと呼ばれるマナの源泉を感じることのできる者たちが魔法を駆使して戦い合うのだ。ゲームの方は第1巻の時代設定よりもさらに数十年前の話となり、原作のストーリー自体よりも、そのリソースを利用した壮大な冒険を楽しむことになる。

普通の3Dシューティングとは比べものにならないほど異なったゲームプレイで、攻撃は銃火器ではなく魔法を使う。シングルプレイでは、イシャマエル(ダークワンの直属の部下)、アイーズ・セダイ(ダークワン反勢力の魔女軍団の長)、ホワイトクローク(魔法を使用するものはすべて悪と見なすパラディン部隊の長)、そして善でも悪でもない一匹狼のハウンドという特徴のある四人から選択してプレイできる。

このゲームの戦略的要素は、特にマルチプレイで顕著で、プレイヤーの好みで城を設計したり、部下を配置して、攻め込む敵から陣地を守るという独特のゲームプレイを採用している。もちろん、プレイヤー自身が敵本陣に攻め入る場合は、防衛にはタッチできないので、敵の裏をかいた攻撃を仕掛けることになる。

レベルは原作に登場する国家ごとに分かれており、プレイ中でもレベル移動できるようなシステムになるという。もっとも、原作の世界が広いため、ポータルゲートなどを用いて瞬時にワープできるような設定にしている。

24ビットのテクスチャーカラーに対応したレベルデザインで、UNREALエンジンの特徴であるグラフィック性能を驚くほど見事に引き出している。ストーリーの深さ、ゲームプレイの斬新さに加えて、見た目の美しさまでそろった、傑作になり得る注目作である。



平均して1冊800ページは優に超える長編シリーズ(現在第8巻まで続いている)に裏打ちされたしっかりとした背景は、逆に言えば、なじみのない日本人には分かりにくいものとなるだろう。ただ、早川書房から『竜王伝説』という翻訳本が出ている。第1巻のみで、しかもそれを5冊に分け、少女漫画のような表紙で発売しているので、ジョーダンを知らない人だとTHE WHEEL OF TIMEシリーズだと気付かないかもしれない。興味のある方は手に取って予習をしておこう。

THE WHEEL OF TIME

ジャンル：戦略アクションアドベンチャー
開発元：Legend Entertainment社

アメリカ
発売元：GT Interactive社
発売時期：1999年5月

日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：TCP/IPで最大4人まで

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。



Japan Premiere

DARK STONE

「MOTO RACER」から「FADE TO BLACK」まで、ジャンルにとらわれない秀逸なゲームを開発してきたDelphine社の最新作は、「DIABLO」似のRPG「DARK STONE」である。Drakkと名付けられたドラドンを倒すことができる伝説の宝珠があり、その宝珠に力を与える七つのクリスタルを集めることが冒険の目的となる。

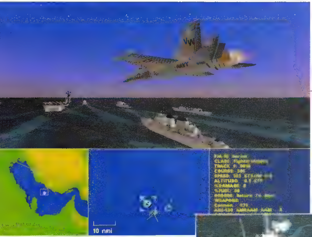
カメラ視点やアクションに重点を置いたゲームプレイから、どうしてもDIABLOと比較をしてしまうのだが、DARK STONEはポリゴンを使用した完全3Dゲームであるため、リアルタイムの照明効果に加えて、カメラのローテーションやズーム機能なども備わっている。ドットでできたキャラクターではないので、ズームで近づいてもディテールが損なわれることがないのだ。

DARK STONEに登場する22種類の武器と32種類の魔法は個性豊かで、ダンジョン奥深くに進むに従って強くなる上、戦闘を学習していくという。ダンジョンは毎回ランダムに制作されるので、シングルプレイでも何度でも遊べそうだ。マルチプレイモードは最大8人までで、シングルプレイモードで育てたキャラクターが使用できる。プレイヤーキャラクターの8種類の中から2人を選んでパーティーが組め、レベルによってキャラクターを随時交換できるようになるらしい。

DARK STONE	
ジャンル	：アクションRPG
開発元	：Delphine社
ヨーロッパ	
発売元	：Take 2 Interactive社
発売時期	：1999年春
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：TCP/IP、IPXで8人まで



使用できるプレイヤーキャラクターは、男女同等の性能を持ったウォーリアー、アマゾン、アサシン、ローグ、ウィザード、ソーサレス、そしてモンク、プリーストの計8種類。キャラクター交換は宿屋で行うことになる。空腹の概念があるので、ヘルスやマナポーションに加えて食料の補給も課題となるだろう。



Japan Premiere

FLEET COMMAND

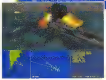
久々の海戦シミュレーションの大作となる「FLEET COMMAND」は、もはや軍事ものの大御所となったJane's Combat Simulations社開発のゲームである。しかし、今回はさまざまな兵器を駆使する3人称視点でのゲームプレイを採用し、はやりのリアルタイム戦略シミュレーションとして新しい分野に挑戦しているのである。

プレイヤーは司令官として、軍艦やイージス艦を中心に、原水艦、空母、そしてホーネットをはじめとする戦闘機までコントロールしなければならない。現存する16ヵ国の海軍戦力データに基づき、それぞれに忠実な軍力を再現し、150に及ぶ兵器が登場するので、軍事マニアにはこたえられない1本となるだろう。

FLEET COMMANDは、大幅に改良した「WWⅡ FIGHTERS」のエンジンを採用している。1機1機に対するモデリングのリアリティーという観点では、WWⅡ FIGHTERSほどではないにせよ、ゲームプレイに合わせて、マルチウインドウやズームなどの機能を新たに追加している。これによって、上部のウインドウで実際の戦闘を行いつつ、下部にあるサイズの違う二つの広範囲2Dマップで迅速に戦略を立てることを可能にしているのである。レンズフレアや派手な爆発、リアルな雲に加えて、船の沈没シーンなど見物となる新要素も多い。時間が経過するにつれて日が傾き、夜になっていく様子は圧巻だ。

FLEET COMMAND	
ジャンル	：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	：Jane's Combat Simulations社／Sonalyst社
アメリカ	
発売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：1999年3月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：IPX 、TCP/IPで8人まで





キーボードを使ったキー入力は極力避け、マウスによるポイント&クリックでほとんどの操作をこなせるほどの親切設計なので、ビギナーでもじゅうぶん楽しめるゲームである。湾岸戦争やクリル諸島での紛争をシミュレートしたりと、キャンペーンやミッションも現実世界の世界情勢を描いている。





SLAVE ZERO

何世紀も後の地球は、高さが何キロにも達する超高層ビルが立ち並び、人々や飛行型の自動車でごった返している。この巨大なメトロポリスを牛耳る独裁者に対する反乱軍として、プレイヤーはバイオメカを操って平和を取り戻さなければならない。

「SLAVE ZERO」は、走る、飛ぶ、しゃがむ、横にかわすなど、人間的な動きと凝ったアニメーションのロボットが売りの、3人称視点でプレイする対戦型アクションゲームである。

タイトルのSLAVE ZEROとは、プレイヤーが操ることになるロボットの名前で、15メートル程度の大きさという設定。ゲーム中の建物やオブジェクトはすべてリアルなスケールで表現されているというから、プレイすれば、このロボットの大きさが身に染みて分かるはずだ。アニメーションの良さを生かして街は活気に満ちあふれており、頭上を飛ぶ飛行機から道路を埋め尽くすかのように走る自動車、道を行き交う人々など、動くものがそこらじゅうにある。ゲームの自由度も高く、自動車や通行人を踏みつけたり、つかみ上げることも可能だし、武器が尽きれば、それらのオブジェクトを敵に向かって投げつけることもできるのだという。市街戦がメインのレベルとなるが、軍事施設から下水路までさまざまな場所で戦闘が展開されることになる。多彩な武器が用意され、タンクやホーバークラフトなど、ロボットごと乗り込んで操縦できる数々のマシンも登場するらしい。

ここが注目ポイント！

ジャンル的には、「MECHWARRIOR」系統だが、画面を見る限り「MDK」などのゲームに近いような気もする。Accolade社ではAccolade Onlineというオンラインサービスもスタートしており、SLAVE ZEROのほかにも同社のタイトルのマッチングサービスをしている。

SLAVE ZERO

ジャンル ：コンバットアクション
開発元 ：Accolade社

アメリカ
発売元 ：エレクトロニック・アーツ
発売時期：1999年春

日本
発売元 ：未定
発売時期：未定

ネットワークサポート：IPX、TCP/IPで16人まで

HEROES OF MIGHT&MAGIC Ⅲ





出来の良さでは定評のあるRPGシリーズ「MIGHT&MAGIC」の外伝的な役割を果たす「HEROES OF MIGHT&MAGIC」(以下、HMM)。ファンタジー世界を舞台にした戦略シミュレーションでは、数少ないヒット作品と言える。HMMシリーズの第3弾は、日本でも先ごろ発売された「マイト&マジック6～ザ マンデートオブ ヘブン～」の最後にその名が出てきたキャサリン・グリフォンハート女王が祖国を奪還するまでをシミュレートした物語となっている。ゲーム上ではこの物語が3部に分かれてキャンペーンのような役割を果たし、さらにそれぞれのキャンペーンがいくつかのミッションで構成されているのである。

ゲームプレイは従来の形をほぼ踏襲しており、プレイヤーは城からスタートして、炭坑を見付けて資源を蓄え、宝物を探し、モンスターを退治しながら町を拡張していく。町にはタウンホールやマシンショップなど7種類の建物があるが、これをアップグレードさせることで、より充実した経済や武力、防衛力が確保できるのだ。戦闘ではさまざまな職種の人間ユニットやドラゴン、グレムリンといった"ペットユニット"を操作することになる。人間ユニットは16種あり、それぞれに訓練できる28タイプのスキルを用意することでかなりの変化を持たせている。

マルチプレイモードもターンベース制ではあるものの、スピードアップには欠かせない時間制限機能がある。また、相手プレイヤーのターンの間に、マップをスクロールしたり、自分の町をチェックできたりするので、リアルタイムではないがための展開の遅さを感じさせないだろう。

ここが注目ポイント！

前作では城に複数のタイプがあったが、今回は八つの町のタイプを用意している。プレイヤーユニットのほかにも、クリーチャーやモンスターは118種、宝物は128種、スペルは64種もあるなど、このシリーズならではのバリエーションを誇る。マップはヘックス型のままだが、16ビットカラーに対応して前作より50%ほど広くなっているようだ。

HEROES OF MIGHT&MAGICⅢ

ジャンル ：戦略シミュレーション
開発元 ：New World Computing社

アメリカ
発売元 ：3DO Studios社
発売時期：1999年3月

日本
発売元 ：イマジニア
発売時期：1999年夏(完全日本語版)

ネットワークサポート：ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IP





マイクロソフトゲーム事業部
ジェネラルマネージャー

マイクロソフトが発売する期待の完全ネットワーク仕様RPG Asheron's Callの開発状況を聞く

エド・フリーズ氏インタビュー 後編

エド・フリーズ氏がゲーム事業部ジェネラルマネージャーに就任する以前は、マイクロソフトのゲームと言えば、フライトシミュレーターくらいしか思い付かなかった。そのことを考えれば、1998年以降のマイクロソフト発売ゲームの快進撃は彼の業績であることは明白であろう。前回、世界に先駆けて話してもらったFASA Interactive社買収の話題に続き、今回は期待のRPG「Asheron's Call」について伺ってみた。

多角的なゲームエンターテインメントを目指すマイクロソフト

Internet Gaming Zone（現在はMSN Gaming Zone、以下Zone）がMSNと合併してすでに5カ月近く経過した。後発のオンラインゲームサイトにもかかわらず、現在では世界有数の巨大コミュニティーに成長したZoneの近況について、フリーズ氏はこう語る。

「おかげさまで現在は会員数が325万人を超え、1998年12月の第1週には、秒間ヒット数の最大値が2万3000に達しました。これは当初の目標よりも数週間早く、順調にいけば、次の目標である秒間2万5000ヒットも早いうちにかなえられるでしょうね。MSNと合併してゲームだけでなく、ショッピングなどのコミュニティーサイトとして成長したのが理由だと考えられます」

課金制ゲームでも成功しているようで、1998年末にはヴィアール・ワンに対して、コンバットフライトシミュレーターの「FIGHTER ACE」を1600万本も追加注文している。さまざまなマイクロソフトのソフトにバンドルして、さらなるZone会員確保を目指す戦略なのである。

発売が待たれるオンラインRPG、Asheron's Call

マイクロソフトが発売する期待のオンラインゲームと言えば、Turbine Entertainment社開発の「Asheron's Call」がある。本誌で初めて紹介したのが1998年4月に発売した創刊号でのことだが、その時点の発売予定日は、“1998年第3四半期”となっていた。一体いつになったら発売するのだろうか。

「大幅に遅れてはいますが、開発は順調ですよ。現在は300人程度のアルファテストを行っているんです」（フリーズ氏）

完全ネットワーク仕様RPGでは先駆けとなった「ULTIMA ONLINE」で提起された諸問題を解決しているために開発を遅らせた、というのが妥当な見方だろうか。また、最終的には創刊号でお伝えした内容よりもさらに規模の大きな作品となることも関係しているのだろう。





「数千人という一般的な参加人数を越えて、1サーバーで1万人程度がサポートできるように努力しているんです。ゲームプレイでも、プレイヤー同士が従属し合えるシステムにして、冒険や生活以外にもプレイヤーの皆さんがクリエイティブになれるようなものを用意していますよ」とフリーズ氏は語る。

現在のテストはシアトル近郊の本社にあるサーバーで行われているのだが、実際のサービス開始時点ではどうなるのだろうか。フリーズ氏によれば、「ラグなどの問題を解決するためには、確かにアメリカ本土や外国にもハブとなるサーバーがいくつか必要になるかもしれません。実際、Zoneの国際化（アメリカ以外にも専用サーバーを設置すること）も考慮していますし、これからも話し合っていかなければならないことです。『FREELANCER』（Digital Anvil社開発）でも同様の意見が出てくることは必至ですから」ということなのだ。レーテンシーなどの問題のため、外国からのベータテストは受け付けないと言うが、状況次第では日本でもプレイできるということだろうか。最後にドリームキャストについても聞いてみた。

「OSを提供しているのはわれわれですが、アメリカではセガの運営するHEAT.NETがZoneの競合になっていることもあり、ずいぶん複雑な状況なんですよ。HEAT.NETはアメリカでドリームキャストが発売された時の専用プロバイダーとなることが決まっていますからね。実はあのハードのために『Age of Empires』などのゲームが移植されていることはご存知でしょうが、それはすべてPsygnosis社（『G-Police』などの開発／販売元）に委託していて、われわれにはその後どうなっているのか把握できません」

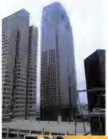
先月に続いて貴重な情報を提供していただいたフリーズ氏に感謝する。



Asheron's Callの最新画面。グラフィックは申し分ないが、どのくらい快適に動作するかが成功のかぎになるだろう

インタビュー with トム・

ゲーム史のかなめとなる作品「COMMANDER KEEN」から「PREY」までを手掛けてきた奇才、トム・ホール氏の最新作「ANACHRONOX」を追う



ダラスに来るといつもそうなのだが、その日も日中から時期外れの嵐が吹き荒れ、ION Storm社を訪問するのには最悪の天候だった。その上、お目当てだったジョン・ロメロ氏（John Romero、ION Storm社会長兼「DAIKATANA」メインデザイナー）とのインタビューが前日にキャンセルとなり、トッド・ポーター氏（Todd Porter、同社副社長兼「DOPPEL GANGER」メインデザイナー）も腹痛で入院するという不幸に見舞われたのだが、インタビュー予定の最後の1人、トム・ホール氏（Tom Hall、現ION Storm社社長兼「ANACHRONOX」メインデザイナー）がわれわれを快く迎えてくれた



Play Online（以下、**PO**）　すごいオフィスですね、ここ。

Tom Hall（以下、**TH**）　ペプシ飲み放題ですし（笑）。でも、ガラス張りの屋根だとモニターが照り返して仕事にならないって、後から気付いたんですよ（笑）。

PO　ああ、それで個室の上に黒い幕が張り巡らされているわけだ。せっかくのオフィス環境なのに（笑）。ホールさんは「ANACHRONOX」の企画をいつごろから温めていらしたんでしょうか。

TH　"こんなゲームを作りたい"といつも思ってたんですけど、実現すると思ったのがION Storm社設立の話が出てからかなぁ。

PO　ホールさんはid Software社創設メンバーの1人でいらっしゃいますよね。

TH　ええ、2人のカーマック（John & Adrian Carmack、血縁ではない）とジョン・ロメロ、それから私の4人で始めた会社でした。ジョン（ロメロ）と私がデザインで、後の2人がプログラム担当してたんです。「COMMANDER KEEN」で緑のモンスターを考えたのも私なんですよね（笑）。

PO　うわはは、覚えてますよ。ベビーシッター食べちゃうエイリアンでしたよね（笑）。

TH　あぁ、それ6番目のエピソードですね。本当はもっとあのシリーズを作りたいんだけど、id Software社に権利を残してきたのが残念ですね。



Tom Hall

現ION Storm社社長でANACHRONOX制作チームのリーダー。id Software社設立メンバーの1人で、「COMM ANDER KEEN」や「WOLFENSTEIN 3D」のデザインにも関わり、DOOM開発時にゲームプレイでの相違から脱退を決意した。3D Realms社に移籍してからは、「DUKE NUKEM 3D」の基礎を作った「RISE OF THE TRIAD」といった名作に携わったものの、「PREY」の開発初期段階で元同僚のジョン・ロメロ氏やトッド・ポーター氏と組んでION Storm社を設立した。

PO　id Software社を退社した理由は、「DOOM」のゲームプレイに不服があったからだとか

TH　ま、そうですね。ストーリーを大事にしたかったことと、私のデザイナーとしての力を生かし切ることができなくなったのが理由で、3D Realms社に転職したんです。

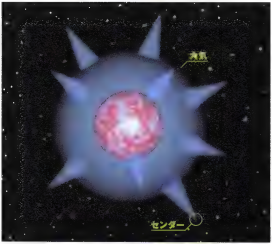
PO　ION Storm社の話を最初に持ち掛けたのはだれだったんでしょう？

TH　ジョン（ロメロ）だよ。すぐにやる気になっちゃってね。そのころすでに「PREY」の企画はほとんどできてたから、新天地にくら替えしたんだけど、ION Storm社は本当に夢のようだね。自分の好きなゲームをだれにも邪魔されずに制作できるんだから。

ION Storm社の設立はまさに嵐のような出来事だった　DOOMの成功で一躍業界のスターとなったジョン・ロメロ氏が、「QUAKE」の発売直前に"双方の合意"によってid Software社を退社し、アイドス・インタラクティブの援助を受けてION Storm社を設立。しかも、QUAKE II エンジンのライセンスを受けるという不可解な状況だった　期待の3DシューティングDAIKATANAがその結果なのだが、実はホール氏が制作中のRPG、ANACHRONOXもQUAKE II エンジンで制作されているのである

PO　ではまず、ANACHRONOXの世界設定をお話ししていただけますか。

TH　ANACHRONOXというのは、宇宙交通網の中心に位置する星の名前なのですが、現在では原因不明の伝染病が居住者たちの体をむしばみ、犯罪者からならず者までが巣食う廃退した場所となってしまっているんです。それでもなぜ、この星が重要な場所であり続けるかを説明すると……（と言って、テーブルの上にあった書類の裏に何かを描き始める）。



ANACHRONOX星

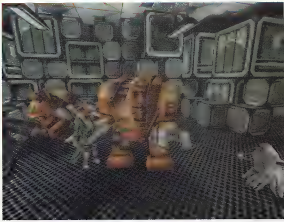
ホール氏の説明から把握できたAnachronox星の想像図。大気から突出している部分（センダー）に宇宙船で侵入することで、別空間に瞬時移動することができる。レベル（惑星）の数からして10億程度になると思われる

ION Storm社は本当に夢のようだね。自分の好きなゲームをだれにも邪魔されずに制作できるんだから

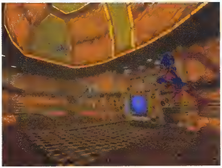
ホール



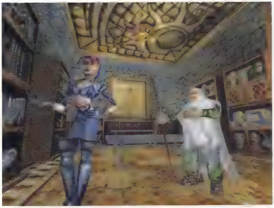
アメリカの作品には珍しいメッセージボックスの使用でも分かるように、クロノ・トリガーやファイナルファンタジーといったスクウェア作品に影響を受けている。ただし、音声も用意される



日本のRPGに影響を受けたとはいえ、バトルシーンでは3Dのアクションが展開する。QUAKE IIエンジンならではのものと言えるだろう



異星人が巣食う場所にプレイヤーキャラクターの1人、エルプニョが突っ込むシーン。落ちぶれたラテン系の元スーパーヒーローで、昔のように活躍できる冒険を求めている

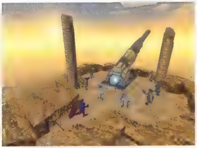


スライの元恋人で酒乱のスタイレットと、ミステック博物館長のドワーフ、グランポス。パーティーメンバーはそれぞれに目的を持って冒険に参加してくるので、彼らの望みも聞いてやらなければならない

PO これがANACHRONOX星ですか？
TH はい。そしてこれが大気に当たる部分なんですが、とげ状に突出した電波を発信している部分が何本もあるんです。これらはセンダー（Sender）と呼ばれていて、この先端の所に宇宙船で飛び込むと別の星に瞬間移動できるのです。その構造について理解している者はいないのですが、ストーリーが進行するに従って、プレイヤーはそれについてだんだんと学べるようになります。
PO プレイヤーが操るのはブーツという私立探偵ですね。
TH ええ、本名をシルベスター"スライ"ブーツといいます。この時点でストーリーをあまり詳しくはお話しできないのですが、ひょんなことから騒ぎに巻き込まれて旅立つブーツは、銀河自体が崩壊の危機にある事実をつかみます。このかぎを握るのが、遠い昔に絶滅した種族が開発したミステック（MysTech：Mysterium Technologyの略）という古代技術で、これを巡ってスライとその仲間の壮大な旅が始まるのです。
PO ANACHRONOX星がスライの本拠地となるのですか。
TH いえ、この星は一般人には近寄り難い場所になっていますからね。センダーの外側にセンダーステーションと呼ばれる、宇宙における商業、交通面での中心地となっている基地があるのですが、ここがプレイヤーのホームベースとなるのです。
PO 探索できる世界が非常に広いらしいですが、具体的な規模はどれくらいになるのでしょうか。
TH すごく広いですよ（笑）。探査できる星がANACHRONOXを含めて10個以上、レベルに換算すると100以上に及びます。モンスターやエイリアンなど敵の数は現在189種、会話できるNPCは449体もあるんです。構想があまりにも大きくなったんで、3部作に分けたのに、まだこれだけあるんですよ（笑）。
PO 1部だけでも終わらせるのに時間かかるでしょうね（笑）。

ANACHRONOXはアナクロニズム（Anachronism：時代錯誤）とノキシャス（Noxious：有害性のある）を掛け合わせた造語であるといい、「過去からの毒」というような意味に取ることができる。QUAKE IIエンジンとRPGというのが非常にミスマッチである気がするが、「HERETIC II」のような3人称視点で、さらにはDAIKATANAのようにお供も付くのである

PO このゲームはスクウェアの「クロノ・トリガー」などに影響を受けたと聞きましたが本当ですか？
TH そうですよ。あのゲームを開発した人たちを本当に尊敬しています。



ミステック古代技術で作られたものらしい。宇宙のかなたに向かって砲台が設置されているが、プレイヤーがすぐに使用できるようにはならないだろう


宇宙ステーションのハブ。カメラワークについてはこのシーンを見ながら説明してもらったが、部屋に入ってくるたびに遠方の宇宙船のパターンが違っていた。WEGDE(We Edit Da Game Easily)というシステムだが、アメリカ人なのにスペルがちょっと違うのが笑える

クロノ・トリガーに初めて出会った時、「パソコンゲームしか知らない奴はこの体験が味わえないんだな」って思いましたからね(笑)。ただあのゲームをマウスでプレイできたらどんなに良かっただろうとは考えましたけど(笑)。

PO ANACHRONOXはどういった部分で、クロノ・トリガーの影響を受けているのでしょう?

TH ゲームプレイ自体、特に戦闘場面はかなり似ていますよ。パーティーにはスライを含めた3人が参加でき、クロノ・トリガーや「ファイナルファンタジーVII」のように、ターンベースとリアルタイムの中間のようなコマンド入力操作をしていくのです。演出面ではこの方がいろんなことできますからね。

PO 戦闘はQUAKEのようなシューティングとは無縁のものになるんですね。

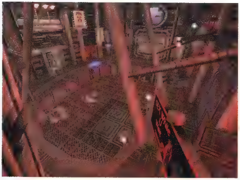
TH エンジンは同じでもゲーム体系としてはまったく別ものであると考えてください。

PO 攻撃方法はどういったものがありますか。

TH ANACHRONOXで面白い部分がそこなんですよ。このゲームには、"エレメーカー(Elemaker)ユーティリティー"という機能があり、さまざまな武器パーツを組み合わせることで膨大なコンビネーションを生み出せるようになっているんです。

PO すごいですね。でもバランス調整が難しいのでは?

TH パターンが多いのでもうほとんど神頼みでしょう(笑)。いやいや、インターネットでプレイヤー同士が武器を交換したり、売買するということも念頭に置いているので、バランスはしっかりさせないとゲーム自体が駄目になっちゃいますからね。


ゲーム中に登場する歓楽街。右下の看板には笑えたが、未成年プレイヤーのためにこういった過激なシーンをなくすモードも付属される予定だ

PO その武器はパーティーメンバー全員が所持できるんですか。

TH キャラクターの中には、重火器を扱うのが得意な者や、魔法系、格闘系がいて所持は限定されますが、マルチプレイモードでは限定されません。

PO パーティーメンバーにはどんなキャラクターが参加してくるのでしょう。

TH まず主人公を雇い、銀河が滅亡の危機にさらされているのを教えてくれるロー・ボウマン(Rho Bowman)博士。それから女戦士でスライの昔の恋人という設定のスタイレット・エニウェイ(Stiletto Anyway)がいますね。後は、人工秘書のファティマ・ドゥーハン(Fatima Doohan)、ミステックを使った武器制作のマスター、グランポス(Grumpos)やロボット(名前もただのロボットらしい)ほか、総勢8人のキャラクターになります。全員言ったっけ?

PO (壁に張り付けられたアートを指して)あのスーパーマンみたいなキャラクターはなんですか?

TH あぁ、あれも使用できるキャラクターの1人です。名前はパコ"エル・プニョ"エストレラ(Paco "El Puno" Estrella)という、クラプトン星に住む元スーパーヒーローなんですよ。もっとも、主人公と出会ったときには、星が無人化して平和を守る仕事がなくなったために、アルコール依存症になって落ちぶれちゃってるんですけど(笑)。

PO ホールさんらしいユーモアが満載されてそうだなぁ。キャラクターデザインという点では日本のゲームやジャパニメーションの影響があまり見られませんね。

TH リアルさを強調する3Dエンジンには合わないと判断しました。でも、こんなものも作っているんですよ(と、ファイルをいくつか開いて、キャラクターたちの3身等くらいの3Dグラフィックデザインを見せてくれる)。

PO あれ、作っているんじゃないですか、こういうの。

TH 実際に使うかどうかは決定していなかったのですが、せっかく作ったんで、これもジョークの一貫としてどこか1場面で使用するようにしています。

アメリカではパソコンゲームの名デザイナーと呼ばれる人でも、日本のコンシューマーゲームに影響されたとおおっぴらに語る人は多い。実際、ホール氏のモニターの横には、「スーパーマリオ」「ゼルダの伝説」で有名な宮本茂氏の写真が祭壇のようなデコレーション付きで飾られていたし、今まで取材したクリエイターたちの机の上にも、日本のアニメ本やビデオゲームのケースが散らかっていることがよくあった。いいところをうまく吸収するという前向きな姿勢が見て取れる

PO ゲームの中核となるゲームエンジンは、QUAKE IIのものを使用されているわけですが、技術的な部分での変更点をお聞かせください。

TH 細かな部分を言えば切りがないのですが、QUAKE IIエンジンでサポートされているOpenGLといったAPIのほかに、ソフトウェアモードでもボリューメトリックライティング効果や水が起こす波の効果、ゲーム内でのビデオ再生機能など、さまざまな効果が楽しめるようにしてあります。

PO さっき海が揺れているのを見ましたよ。なんか波止場のシーンみたいでしたけど、航海できるんですか?

TH できますよ。QUAKE系ゲームに見られるモーションシックネス以外に、船酔いするかもしれませんね(笑)。

PO しかし、マルチカメラアングルは、このエンジンのゲームではかなり特殊ですね。

TH このゲームのためにジェイク(Jake Strider Hughes、アシスタントプ


Jake Strider Hughes。ION Storm社ANACHRONOXチームのアシスタントプロデューサー。映画「スターシップ・トゥルーパーズ」など、ハリウッドにおいてCGモデルアーチストとして活躍した経験を生かし、カメラワーク機能などの開発で貢献している

News Summary

ロデューサー）が開発した機能なんですが、本当に良くできていると思います。キャラクターの移動中の視点変化だけではなく、さっき話したように戦闘時のカメラの移動で、ファイルファンタジー Ⅶのような演出が可能になりましたし、そのほか、オブジェクトの動きなんかもこの機能ですべて制御できるようになっているんです。

PO　さっきカメラ機能の制作画面を見せてもらいましたが、ずいぶんと簡単にできていましたね。

TH　ええ。この機能は、ゲームと一緒に公開する予定です。あと、ゲームをやり込むうちに戦闘シーンのアニメーションを見るのがうっとうしくなってくるという批判もあるので、同じ攻撃や魔法にも動きの違うパターンを取り入れたり、キャンセルボタンを用意する予定にしています。また、窓の外に見える宇宙船もその部屋に入ってくるたびに、飛んでいたり、飛んでなかったり、違うパターンで飛行したりと、ランダムで出現するようになっているんです。

PO　ゲーム内ムービーなどにも使用されるのですか？

TH　そのとおりです。それからボイスオーバーなど、キャラクターの会話以外にも音声部分でも面白い演出をしています。サウンド面では、EAXやA3Dに対応しますよ。

「HALF-LIFE」やHERETIC Ⅱなど、オリジナル（QUAKE、QUAKE Ⅱ）からずいぶん違ったゲームプレイになったソフトもあるが、ANACHRONOXはそれら以上にユニークな要素が満載のようだ。このカメラ機能は、DAIKATANAのインゲームシークエンスでも使用されることになっており、このゲームで先に拝見できることになるだろう

PO　マルチプレイモードでも3人称視点で対戦するのでしょうか？

TH　そうなるでしょうね。

PO　通常のデスマッチや協力プレイもサポートするんですか。

TH　実は現在もシングルプレイモードに専念していて、そのあたりは確実に決定していないんですよ。でも、デスマッチやチーム戦のほかに、最大3人で協力してアドベンチャーを進行させていくモードなんかも計画しています。

PO　戦闘がターンベースならどういう入力になるんですか。

TH　そのあたりが考慮しなきゃいけないところなんですよね。でも、このゲームを作り終わったら、"ANACHRONOX ONLINE"でもやってみようかなんて話も出ていますし、今後この世界をベースにどんどん構想が膨らんでいきそうですね。



PO　エレメーカーで作った武器の交換だけでも楽しそうですね。……あれ、でも今なんかすごい事言いませんでした？ ANACHRONOX ONLINE？

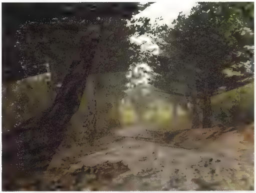
TH　まぁ、まだ企画もしてないけど、面白いんじゃない？ どうかな……。

PO　いいですよ絶対！ SF系の多人数型オンラインRPGってほとんど未開拓ですし、ANACHRONOXの世界観ってもともと広いですもんね。アイドス・インタラクティブからまだその手のジャンルのゲームが出ていないから、っていうのもありますし。「ULTIMA ONLINE」はどう思いました？

TH　いろいろ改善されて良くなりましたよね。裁判ざたになったり、先駆者として不運なこともあったけど、ゲーム界に与えたインパクトはやっぱりすごいものがありますよ。PKなどまだまだ乗り越えなければならない部分も多いですが、われわれが学び得たことはずいぶんあるんです。

PO　「RISE OF TRIAD」ではCTF（キャプチャーザフラッグ）などを開発したホールさんですから、このANACHRONOXもネットワークゲーマー期待の作品になりそうですね。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa



屋外シーンは、両側に壁のある"ゴマカシ手法"で造られているものだが、24ビットカラーに対応したテクスチャーの妙で、美しく仕上がっていた



ゲーム中に突然色が無くなってしまった！ このレベルでは世界に色そのものを取り戻すのが目的になるらしい。このシーンは波止場近くの建物のようだ

国内発ネットワーク

東京ゲームショウには最新ネットワークゲームが多数登場

国内の最新ゲームが一堂に会する「東京ゲームショウ'99春」が、3月19日から3日間、幕張メッセで開催される。10万人規模の来場者のあるこのイベントで、パソコンゲームの最新作・名作を楽しむことができるPCコーナーが開設される。今回はマイクロソフトの主催で、同社を含む8社が出展する予定だ。

また、「PC GAME STAGE」として、会期中毎日ステージイベントが開催される。詳細は未定だが、対戦大会や新作ゲームの発表会などが企画されており、Play Onlineが協力するイベントもここで開かれる。今回はマイクロソフトの「Flight Simulator 98」と「Combat Flight Simulator」を題材に、フライトシミュレーターの魅力を紹介する予定だ。

気になる出展タイトルだが、全部で19タイトルある。このうち、ネットワークゲームは13タイトルで、すべて実際にプレイできる。また、各社のレースゲームを集めたコーナーもある。「PC RACING」と銘打たれたこのコーナーは、アーケードゲーム感覚で最新のレースゲームを楽しめるというもの。全部で12台あるパソコンの前には、フォースフィードバックホイールが設置され、シートは本物のレース用の物が用意される。


Play Onlineは「Flight Simulator 98」「Combat Flight Simulator」の2タイトルを軸に、フライトシムの魅力を紹介する。ぜひ見に来てほしい

なお、PCコーナー以外で出展されるネットワークゲームも見逃せない。ゲーマーズドリームでは「ダークアイズ」と第2弾「水の惑星 ブルースフィア」に加え、第3弾の発表を予定している。また、MTCIの「ネットウォー」、コーエーの「三國志インターネット」も登場予定だ(これら5タイトルはすべてプレイ可能)。特に、MTCIは、ネットウォーのオープンテスト(詳細はp.103)に参加するためのクライアントソフトを配布するので、いち早く入手したい方はぜひ足を運んでみよう。

ステージイベントスケジュール(予定)

	19日	20日	21日
9:30			
10:00	ウェルカムイベント	ウェルカムイベント	ウェルカムイベント
10:30			
11:00	DAIKATANA	DAIKATANA	DAIKATANA
11:30			
12:00	COLIN McRAE RALLY	COLIN McRAE RALLY	COLIN McRAE RALLY
12:30			
13:00	FS98、CFS	FS98、CFS	FS98、CFS
13:30			
14:00	セガラリー 2	セガラリー 2	セガラリー 2
14:30			
15:00	DAIKATANA	DAIKATANA	DAIKATANA
15:30			
16:00	Age of Empires	COLIN McRAE RALLY	Age of Empires
16:30			
17:00		FS98、CFS	
17:30			
18:00		Age of Empires	
18:30			
19:00			

※色が付いている部分はPlay Online全面協力ステージ

PCコーナーに出展予定のネットワークゲーム

出展社	ゲームタイトル
アイドス・インタラクティブ	DAIKATANA
	REVENANT
	F-1 レース(仮)
イマジニア	COLIN McRAE RALLY
	TOCA 2 ~REVDRIVE~
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シムシティ 3000
セガ・エンタープライゼス	セガラリー 2
	BALDUR'S GATE
マイクロソフト	Midtown Madness
	Flight Simulator 98
	Combat Flight Simulator
	Age of Empires
	The Rise of Rome
メディアカイト	HELI COPS

※色が付いている部分は、PC RACING出展タイトル

東京ゲームショウ'99春

会期:3月19日 10:00~17:00
3月20日 10:00~19:00
3月21日 10:00~17:00

一般入場料:前売1,000円
当日1,200円
小学生以下無料

問い合わせ先:東京ゲームショウ イベント事務局
☎03-3591-1421

LOOPiTのPlay Onlineキャラ決定 5月号にはCD-ROMへ収録

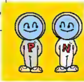

Play Onlineキャラクターとして活躍するアンコウ。このキャラがLOOPiT上でどんな動きを見せてくれるのか楽しみだ

コミュニケーションツール「LOOPiT」で使用する、本誌オリジナル分身キャラデザインを1月号で募集していたが、その当選者が2月1日に決定した。応募総数20キャラの中から見事採用されることになったのは、松本昇二さん(33才・三重県)のキャラクターで、深海魚のアンコウをモチーフにデフォルメしたもの。

どれも力作ぞろいで選考は難航したが、インパクトのあるデザインと「アンコウは食材として捨てるところの無い魚。Play Onlineも読み飛ばされることの無い雑誌を目指している」との理由から選ばれた。

松本さんは、コミュニケーションツールに合った、かわいく、知名度の高い生き物としてアンコウを題材に選んだという。「個人的には、アンコウの光が深海のやみを照らし、その光でお互いのコミュニケーションをとっているイメージです。でも、食材としての見方もあるんですね」と語っている。

今回のキャラクターを収録したクライアントソフトは、5月号(3月24日発売)の付録CD-ROMに収録する予定だ。



惜しくも採用に及ばなかった力作の一部を紹介しよう。どれも個性的で、魅力のあるキャラクターばかりだ

LOOPiTとは

LOOPiTは、ジャストネットがサービスする無料のコミュニケーションツールだ。ICQやEGNと同じく、ユーザー同士のメッセージの送受信、チャットが可能だ。ほかのツールとの違いは、ファンシーな外見と、分身キャラで感情を表現することができること。分身キャラはハッピー、サッドなど6種類の動きで感情を表現してくれる。もともとキャラクターは19種類だったが、今回5雑誌でオリジナルキャラが選考されたため、全部で24種類となる。

ゲームニュース

エンターテインメントサイト「LaLaBit」でバンダイがネットワークゲーム本格参入

バンダイはこの春、ネットワークゲームに参入する。その第1弾として1月からエンターテインメントサイト「LaLaBit」を運営している。

LaLaBitはゲームのほか、ショッピング、オンラインマガジン、占いなどのコンテンツを提供していく総合エンターテインメントサイトだ。LaLaBitの会員となって、毎月500〜800円程度の会費を払えば、サイト内の有料コンテンツすべてを楽しめる。また、コンテンツの中には無料のものや、無料のメンバー登録をして、利用するごとに支払う従量有料制のものもある。

遊べるゲームは、

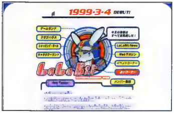
① ゲーム・センター
② キャラ・ゲー
③「トレジャーオブゲノム」(以下、TG)などの主力ゲーム

の三つに大きく分かれている。それぞれの内容、利用方法は以下のとおりだ。

ゲーム・センター(従量有料制)

神経衰弱やもぐらたたきなど、Shockwaveを使ったゲームが20種類用意されている。

利用方法は、まず、ウェブマネーやクレジットカードでゲームをプレイするのに必要なコインを購入。ゲームごとに設定された枚数を支払ってプレイする。この時、無料のメンバー登録が必要となるが、LaLaBitの有料会員でなくても利用できる。1プレイごとに支払う金額は30〜50円程度。



1月20日にオープンしたLaLaBit。ゲーム以外のコンテンツも充実しており、会員用のチャットもサービスされる予定だ

勝つと結果に応じたポイントが入り、景品と交換できる。景品は、今では手に入らないたまごっち(初代の白、金・銀)などがある。

キャラ・ゲー(完全無料)

キャラ・ゲーは完全に無料のサービスだ。バンダイのたまごっち、326(みつる)、ハイパーヨーヨーのゲーム10タイトルが遊べる。登録手続きも無く、Shockwaveさえ使える環境ならすぐにプレイ可能だ。

主力ゲーム(会費のみで利用可能)

p.041でレビューしているTGなど、バンダイの主力ネットワークゲームをサービスする。こちらは、LaLaBitの会員になれば利用できる。

なお、TGは2月末にサービスが開始されるが、約1ヵ月間はお試し期間として、TGの無料プレイが予定されている。第2弾以降のタイトルは未定だが、「ブラウザーベースで、TGのセミリアルタイムシステムを生かしたゲームを考えていきたい」とTGをデザインした仲山拓也氏(ニュープロパティ開発部)は語っている。

LaLaBiT
http://www.lalabit.com/

TAMAGOTCHI
まめっちのあっちむいてホイ



もぐらたたき



ゲーム・センターで遊べるのは、アクション・スポーツなど5ジャンルにわたる計20タイトル。どれもゲームセンター感覚で気軽に楽しめる

「DAIKATANA」デスマッチ大会開催中 日本からの参加も可能

ジョン・ロメロ氏が放つ3Dシューティング最新作「DAIKATANA」。この春発売予定の製品版に先駆けて、マルチプレイデモ(大会専用仕様で、一般のデモとは違うものになる)を使ったデスマッチ大会がアメリカで、2月12日から3月12日まで開催されている。

大会は、アメリカでの販売元のアイドス・インタラクティブとMplayerなどが共催している。Mplayerのアカウント(無料)とデモを持ってさえいれば、参加可能だ。

戦績は週ごとに集計され、各週末に上位64名によるトーナメントが計4回行われる。各トーナメントの優勝者は、なんと、ジョン・ロメロ氏と対戦できるというのだ。また、優勝賞品も2,500ドル相当のPentium II マシンを始め、氏直筆サイン入りDAIKATANA、DAIKATANAの剣の実物大レプリカなど、豪華なものがそろっている。この大会は日本からも参加が可能で、賞品も受け取れる。

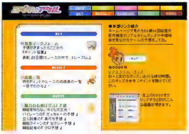
一方、日本でも、アイドス・インタラクティブとMplayer Japanが同様の大会を企画中だ。こちらは、今春中の開催を目指している。


いち早く無料で体験できる上に、豪華賞品も用意されている。長い間待たされた分、熱い戦いが繰り広げられそうだ

DAIKATANA DEATHMATCH
http://www.eidosinteractive.com/deathmatch/deathmatch.html

児島競艇が参加費無料・豪華賞品のポイントゲットゲーム

児島競艇では3月17〜22日の間、インターネット上で競艇の興奮を味わえるポイントゲットゲーム「コジマとアタル」を開催する。これは、「SG第34回総理大臣杯競艇」をリアルタイムにインターネット上で中継、勝敗を予想してポイントを賭けるというもの。高得点を稼いで200位までに入れば、ソニーのVAIO PCG-C1やホンダラクーンなどの豪華賞品がもらえる。参加費は無料で、年齢制限も無いため、手軽に参加できる。


登録自体ほんの数分で可能な上、用意される賞品もかなり豪華だ。お金を賭けるわけではないので、未成年の方も参加できる

また、ゲストとしてパイレーツや競艇クイーン・準クイーンの3人、その他競馬記者なども参加し、ホームページ場で予想を公開する。

参加するためには、コジマとアタルのホームページ(http://www.jaja.co.jp/kojima/)で登録することが必要だ。登録は3月15日まで受付だが、先着1万名で締め切られる。



国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

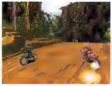
1999年1月調べ

1 Combat Flight Simulator



マイクロソフト　オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300

2 MOTO RACER 2



エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円
レース
☎03-5436-6499

3 ウィニングポスト 4



コーエー　1万1,800円
シミュレーション
☎045-561-6861

順位	タイトル	メーカー・価格・ジャンル・電話
4	トゥームレイダー 3 完全日本語版	アイドス・インタラクティブ 7,800円　アクション ☎052-775-8380
5	HALF-LIFE	ソース　オープン 3Dシューティング ☎03-3551-5900
6	THIEF:THE DARK PROJECT	アイドス・インタラクティブ 7,800円　アクション ☎052-775-8380
7	ザ・タワーII	オープンブック9003　9,800円 シミュレーション ☎03-5447-6434
8	SHOCK PRICE 500 麻雀 II	SMEインターメディア　500円 テーブルゲーム ☎03-3266-5790
9	WWII FIGHTERS	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 8,800円　フライトシミュレーター ☎03-5436-6499
10	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円　RPG ☎03-5436-6499

ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

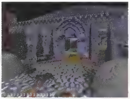
HALF-LIFE

ますます盛り上がるHALF-LIFE。すでに、4対4のチーム戦用マップや、さまざまなマルチプレイヤーモデルを収録した「Half-Life Multi-Player Content Pack」が発表され、関連サイトでダウンロードできるようになっている。



THIEF:THE DARK PROJECT

暗やみに身を潜め、敵に気付かれないようにお宝を盗み出す3Dアクションゲーム。息が詰まるような緊張感と、敵の裏をかく快感が味わえるだろう。正式発売後には、もっと上位に食い込んでくるはずだ。



WWII FIGHTERS

細やかな表現で定評のあるJane'sブランドの、第2次世界大戦後期のヨーロッパ西部戦線をテーマにしたコンバットフライトシミュレーター。当時のエースたちのインタビューや、兵器のデータがムービーで収録されており、雰囲気を楽しむためのサービスが充実している。



■協力ショップ■
OVERTOP（☎03-3255-3443）、T ZONE神戸三宮店（☎078-331-2070）、パルテック町田店（☎0427-29-5651）、ビックパソコン館本店（☎03-5956-1111）
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

ランキング

RANKING

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。日本では、限定先行発売だったにもかかわらず「THIEF:THE DARK PROJECT」が6位に登場した。アメリカではクリスマスの影響からか、家族で楽しめるタイプのゲームがランキングに顔を出している。スポーツハンティングのゲームも変わらず好調。

USA

DECEMBER 1998

1 DEER HUNTER Ⅱ



GT Interactive社
$19

2 BARBIE RIDING CLUB



マテル
$31

3 CABELA'S BIG GAME HUNTER Ⅱ



アクティビジョン
$19

4	Flight Simulator	マイクロソフト $42
5	STARCRAFT EXPANSION SET:BROOD WAR	Havas Interactive社 $26
6	HALF-LIFE	Havas Interactive社 $40
7	BARBIE PHOTO DESIGNER	マテル $63
8	FROGGER	ハズブロ・インタラクティブ $27
9	Combat Flight Simulator	マイクロソフト $41
10	THE GAME OF LIFE	ハズブロ・インタラクティブ $26

資料提供 PC Data(http //www.pcdata.com)
For more info, please call (703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr, Suite204, Reston VA20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールステータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

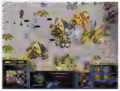
CABELA'S BIG GAME HUNTER Ⅱ

アメリカではアウトドアスポーツをテーマにしたゲームが人気だ。このゲームでは、コロラドやニューメキシコなどの実在の地域を舞台に、さまざまな道具を駆使して狩りを行う。野生動物のムービーが300以上用意され、大自然の雰囲気を手軽に味わえる。



STARCRAFT EXPANSION SET:BROOD WAR

STARCRAFTの公式アドオンパックがついに登場。新しいユニットや地形が追加され、各種族ごとに用意されたBGMが雰囲気を盛り上げる。シングルシナリオはSTARCRAFTの続編となっており、その後のストーリーが楽しめる。



World Charts Foundation

(1月19日〜25日)

1	HALF-LIFE
2	BALDUR'S GATE
3	STARCRAFT
4	MIGHT&MAGICⅦ~THE MANDATE OF HEAVEN~
5	RAILROAD TYCOON Ⅱ
6	UNREAL
7	FALLOUT 2
8	TOTAL ANNIHILATION
9	THIEF:THE DARK PROJECT
10	NEED FOR SPEEDⅢ:HOT PURSUIT

資料提供 World Charts Foundation
(http //www.worldchart.n /
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソ フ ト ウ ェ ア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◉が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示している。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年2月24日	ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER	ズー	ハンティング	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年2月24日	DEEP SEA TROPHY FISHING	ズー	フィッシング	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年2月24日	◉ ジャングルパニック・エスオーエス	アスク	アドベンチャー	6,800円	03-3267-6865	Hybrid
1999年2月26日	◉ COLIN McRAE RALLY	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年2月27日	◉ TOP GUN HORNET'S NEST	メディアクエスト	3Dフライトシミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年2月	トレスパッサー 日本語吹き替え版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年2月	◉ SiN公式追加パック WAGES OF SiN	P&A	アドオンパック	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年3月5日	◉ ルナティック ドーン Ⅲ	アートディンク	ファンタジーRPG	1万2,800円	043-299-7890	Win 95・98
1999年3月5日	ARTDINK BEST CHOICE A.Ⅲ. A列車で行こう3	アートディンク	鉄道経営シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98
1999年3月5日	太閤立志伝 Ⅲ	コーエー	シミュレーションRPG	9,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年3月5日	◉ F-16 AGGRESSER	P&A	フライトシミュレーター	7,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年3月5日	シムシティ 3000 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年3月12日	ソリティアデラックス	サイバーフロント	パズルゲーム	3,800円	052-775-6549	Win 95・98
1999年3月12日	◉ POWERSLIDE	ツクダシナジー	レース	5,800円	03-5272-8955	Win 95・98
1999年3月18日	サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	9,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年3月19日	MICHEAL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99	アイドス・インタラクティブ	スポーツ	7,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年3月25日	ザ・ツアー 完全日本語版	東芝EMI	体感リズム・ギターゲーム	6,800円	03-5512-8660	Win 95・98
1999年3月25日	3D ULTRA NASCAR PINBALL	P&A	ピンボール	4,800円	042-525-9501	Hybrid
1999年3月26日	◉ スワット 2 完全日本語版	サイバーフロント	リアルタイムシミュレーション	9,800円	052-775-6549	Win 95・98
1999年3月下旬	◉ COMMANDOS:BEYOND THE CALL OF DUTY(仮)	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月下旬	◉ F1レース(仮)	アイドス・インタラクティブ	レース	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月	◉ TOCA 2 ~REVDRIVE~	イマジニア	レース	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年3月	◉ ウォーガズム 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年3月	◉ TUROK 2:SEEDS OF EVIL	アクレイムジャパン	シューティングアドベンチャー	未 定	03-5467-1516	Win 95・98
1999年3月	◉ スタークラフト 完全日本語版	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年3月	サイキックフォース2012	アンバランス	格闘	未 定	03-5283-3625	Win 95・98
1999年3月	電車でGO! 2 高速編	アンバランス	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年3月	カルマ	スターフィッシュ	ファンタジーRPG	7,800円	03-3366-1552	Win 95・98
1999年4月1日	◉ ピープルズジェネラル 完全日本語版	メディアクエスト	ボードシミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年4月30日	◉ エネミー・インフェステイション 完全日本語版	KTインタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-3498-5108	Win 95・98
1999年4月下旬	ARTDINK BEST CHOICE ルナティックドーンⅡ	アートディンク	RPG	5,800円	043-299-7890	Win 95・98
1999年4月下旬	キングスクエスト:マスク オブ エターニティ 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年4月	プロパイロット'99 ―セスナ機マスター最短コース―	イマジニア	フライトシミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年4月	FLY!	P&A	フライトシミュレーション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年5月26日	◉ マジック アンド メイヘム 完全日本語版	P&A	RPG	7,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年5月	電車でGO!	アンバランス	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年5月	TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年6月	◉ DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年春	◉ メックコマンダー 日本語版	メディアクエスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年春	◉ WARZONE2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年春	◉ DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年春	◉ REVENANT	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年春	◉ WORMS ARMAGEDON	イマジニア	パズルゲーム	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春	◉ F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春	◉ レクイエム 完全日本語版	イマジニア	アクション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春	◉ DUNGEON KEEPER 2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉ ULTIMA:ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉ STARWARS X-WING ALLIANCE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スペースコンバット	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	STARWARS ROGUE SQUADRON	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	フライトシューティング	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉ HERETIC Ⅱ	アクティビジョン・ジャパン	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年春	◉ FIGHTER SQUADRON	アクティビジョン・ジャパン	フライトシミュレーション	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年春	◉ 三國志インターネット	コーエー	歴史シミュレーション	8,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年春	太陽の神殿	アンバランス	アドベンチャー	未 定	03-5283-3625	Win 95・98
1999年春	◉ 戦略プロ野球98年末版(仮)	システムソフト	プロ野球シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年夏	◉ ヒーローズ オブ マイト&マジック Ⅲ(仮) 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	◉ RALLY CHAMP'99(仮)	イマジニア	レース	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	◉ HEAVY GEAR Ⅱ	アクティビジョン・ジャパン	3Dロボットアクションシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年夏	◉ STARCRAFT(Mac版)	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Mac
1999年夏	◉ STARCRAFT EXPANSION PACK:BLOOD WAR(Mac版)	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Mac
1999年夏	◉ WARCRAFTⅡ PLATIUM PACK	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年夏	◉ DIABLO Ⅱ	ソースネクスト	RPG	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年夏	◉ バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
1999年	シムシティ 3000 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	未 定	03-5436-6499	Mac
未 定	SUPERBIKES(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レース	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
未 定	◉ GORDIAN.KNOT	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未 定	◉ セガラリー 2	セガ・エンタープライゼス	レース	未 定	047-380-6441	Win 95・98

※この情報は1999年1月末日現在のものです。

Play Online Exclusive Review



Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.124、p.125を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、　　の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。





PC版に先駆けて登場した
DC初のネットワーク対戦対応ゲーム

セガラリー2 for Dreamcast

アーケード版で好評を博した「セガラリー2」が、鳴り物入りで登場したセガのDreamcastに移植された。忠実に再現された車の挙動、グラフィックの美しさなどもこのゲームの特長なのだが、コンシューマーゲーム機で、気軽にネットワーク対戦ができることが最大の売りとなっている。

オーバー200km/hでぶっ飛ぶ風景 息をのむほどリアルな描写

まず驚くのは、これまでのコンシューマーゲーム機とは一線を画した精細な画像である。高性能3Dアクセラレーターを駆使したパソコンゲームに慣れていても、思わず"おっ"と驚かされる。遠方にかすむFogの美しさ、マシンに張られたテクスチャーのリアルさは、まるで本当のレース中継を見ているかのようだ。しかも、最高秒間60フレームで動作しているのだから驚かずにはいられない。さすがにコーナー進入時や雨、雪のシーンでは若干コマ落ちが発生するが、さほど気にならない程度で、PowerVR2の性能を遺憾なく発揮しているのがよく分かる。

ゲーム開始時点で登場する車は8車種。ただし、ゲームをクリアしていくことで使用できる車が追加されていき、最終的には19車種を操ることができる。もちろん、それぞれのマシンには特徴があり、ハンドル特性、加速性能、エンジン音やタコメーターの形に至るまで、さまざまな違いを持たせている。

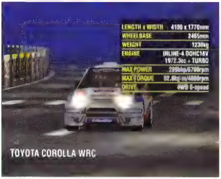
プレイできるコースは、アーケード版のDesert(砂漠)、Mountain(峠道)、Snowy(雪道)、Riviera(舗装サーキット)に加え、Dreamcast(以下、DC)版オリジナルのMuddy(泥路)、Isle(島)が追加された(Rivieraを除く各コースはそれぞれ3ステージに分かれている)。

ゲーム時の視点はDRIVER VIEWとREAR VIEWの2種類が用意されている。リプレイ時には側部カメラと、TV中継を思わせる追尾カメラ視点が追加される。ビジュアルメモリにリプレイの保存ができるので、自慢の走りを友達に見せびらかすのも簡単だ(笑)。









「カーグラフィックTV」をほうふつとさせるCAR PROFILES。もちろん、ナレーションは古谷徹氏だ

暴れ馬のようなマシンを いかに操るかが勝負のかぎ

DC付属のコントローラーを用いた場合、ハンドル操作にアナログ方向キー、もしくは十字方向キーを使用する。アナログ方向キーは、スティックが短いのとLトリガーが押しにくくなるのに多少の不満を感じたが、不安視していた十字方向キーの方は意外に使いやすかった。また、L/Rトリガーでのアクセル、ブレーキの操作は、十分なストロークが確保されており好印象を受けた。

荷重移動をシミュレートした車の動きはリアルそのもので、駆動方式による挙動の違いも再現されている。4WDの強大なトラクションを利用した鋭いコーナーの立ち上がり、FR・MR車の豪快なドリフト、FF車のタックインなど、実車で使用できるテクニックをそのままゲームに持ち込むことが可能である。ミッションは、ARCADEモードでは4速AUTOMATIC/MANUALしか選択できないが、そのほかでは5速〜7速(車によって異なる)のAUTOMATIC/



Desertコースをドリフトで駆け抜ける永遠の名車ストラトス。なお、初代セガラリーのDesertコースも収録されている



注目のネットワーク対戦の様子。メガーヌとセリカとがサイドバイサイドの激しいバトルを展開している

このゲームはDreamcaast専用タイトルです。

Information

開発元	:株式会社セガ・エンタープライゼス
販売元	:株式会社セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	:DCサポートセンター 0120-258-254
価格	:5,800円



最初から使用できるマシン。左からセリカ、カローラ、デルタ、エスコート、インプレッサ、ランサー エボリューションV、プジョー306、ストラトス



見事トップでゴールイン！次に勝利の美酒を浴びるのはキミだ

MANUALも選択できる。

「セガラリー2」は、周回コースで他車と抜きつ抜かれつのバトルを行うという、本来のラリーの意味を考えると不自然なコンセプトである。例えば、パソコン用ラリーゲーム「COLIN McRAE RALLY」などでは、タイムアタックにより順位が確定するという現実に近いスタイルを採用しているのだが、セガラリー2の場合は、取っ付きやすさを考慮しつつ、ゲーム性を追求した結果、このような形となったのだろう。それでも、ラリーに対するマニアックなこだわりはじゅうぶん残っており、それでいて大衆に受け入れられやすいゲームバランスを絶妙に保っているのだ。

初心者に優しいインターフェースでネットワーク対戦は市民権を得るか？

DCのネットワーク対戦は非常に簡単な操作で行うことができる。モジュラーケーブルを使って、DC本体をモジュラージャック（またはISDN機器のアナログポート）につないだ状態で、NETWORK PLAYモードでハンドル名を入力し、接続したいサーバーを全16機の中から選択するだけである。ログインが完了すると、メインのチャットルームに入室できるので、チームに参加するか、自分でチームを作ることで最高4人の同時対戦が可能となる。さすがに敵のワープ現象や全体のフレームレート低下は否めないものの、不意に固まるような事はなく、何より見知らぬ人と対戦する面白さはじゅうぶん満足できるレベルである。

しかし、問題点として、アクセスポイントが東京にしか存在していないことが挙げられる（1999年2月現在）。全国一律1分10円で接続できるサービス（KDDのデータオンデマンド）が併せて提供されてはいるが、大都市圏（札幌、名古屋、大阪、福岡など）にアクセスポイントを増設することで、かなりの数のプレイヤーが救済されるのではないだろうか。また、同一サーバー内の人間としか対戦できないという制限も存在している。これらの問題点はソフトウェア側ではなくサーバー側の問題であるので、今後のサポートに期待したいところだ。

いずれにせよ、これまでコンシューマー機でネットワーク対戦を行うためには、別売りのモデムを購入しなければならなかったため、初心者は手が出しにくく、ネットワーク対戦といえばゲームマニアがするものと思われていた。しかし、DCは標準でモデムを搭載しているので、「ちょっと試してみようか」という気軽さでネットワークゲームの世界を体験することができるようになった。快適なプレイが可能なサーバー環境が整えば、今後もっとネットワーク対戦が盛んになってくるだろう。そういった新しい時代の到来を感じさせる1本である。　（Brick-Vox）



繊細なアクセルワークが要求される雪道。ミスファイアリングシステムによる炎を上げながらドリフトしていく姿は圧巻だ



自分の走りをリプレイで確認できる。悪天候や夜間走行時にはヘッドライトが点灯し、雰囲気はいや応なしに盛り上がる



さまざまなゲームモードで頂点を極めろ

DC版セガラリー2には、目玉のネットワーク対戦以外に、以下のようなモードが用意されている。

ARCADE
四つのコースを1周ずつ走行してゴールを目指すCHAMPIONSHIPと、一つのコースを周回するPRACTICEが用意されている。共にタイマーが0になる前にチェックポイントを通過しないとゲームオーバーになるというおなじみのルールだ。

TIME ATTACK
ラップタイムを競うモード。ライバル車も制限時間も存在しない。ここでは、ギア比やサスペンション、タイヤなど、細かなマシンセッティングが可能。

2PLAYER BATTLE
DCに接続された2本のコントローラーを用い、画面分割で2人同時対戦を行うモード。

10YEAR CHAMPIONSHIP
これは1年に4戦のレース、つまり10年で計40戦を戦い抜く過酷なレース。しかも、制限時間内にゴールできなければ翌年に進むことが許されない。レース前に表示されるコースレイアウトや天候、路面状況を確認し、ベストのマシンセッティングで挑もう。なお、トップでゴールすると使用できる車が追加される。ちなみに、追加できた車はこのモードのみならず、ARCADEなどほかのモードでも使用できるので、すべての車を獲得したいところだ。





左上緑のバーが体力、青いバーはエネルギー。上部中央がチャット画面で、その右にあるのが敵のレーダー探知のアイコンだ。その下に表示されているのはゲームの残り時間で、いちばん右にあるのが方位計である。画面左端は各武器の残り弾数を表している

EARTHSIEGEシリーズの最新作はロボットではなく人間同士のバトルだ

トライブス

3Dロボットバトルとして人気のあった「EARTHSIEGE」シリーズは、「STARSIEGE」と名を変えた。その外伝的作品となる「STARSIEGE:TRIBES」では、ロボットに代わり装甲服に身を包んだ人間が主人公となった。しかも、ネットワーク対戦を念頭において製作されており、毎晩インターネットで熱い戦いが繰り広げられている。

さらに広がるEARTHSIEGEの世界観

2602年に幕を開けたEARTHSIEGE時代は、2829年のSTARSIEGE時代の始まりと共に幕を閉じた。だが、そのSTARSIEGE時代も2832年には終えんを迎えた。それから幾多の年月が流れた3350年、星間ジャンプゲートが発見され、ついに人類は全宇宙に勢力を伸ばし始めた。彼ら宇宙植民たちは自らをTribe(部族)と名乗り、各部族間で激しい争いを拡大していった。これが「STARSIEGE:TRIBES」(以下、TRIBES)の背景となっている世界だ。

だが、「EARTHSIEGE」シリーズの一つではあるものの、TRIBESはそれまでのEARTHSIEGEと違い、3Dロボットものから一転して「QUAKE」のような対人戦ゲームとなった。また、ネットワーク対戦に重点を置いた仕様になっており、シングルプレイ用シナリオは一切用意されていない。ただし、ターミナル、武器、乗り物などの操作方法を習得したり、対戦ルールを覚えるためのチュートリアルが10レベル分付いており、これだけはローカルで起動できるようになっている。このチュートリアルをひととおりやっておかないと、いきなり対戦しても訳が分からないだろう。なにしろ3Dシューティングではあるものの、TRIBESは同種のゲームとはかなり趣を異にしているのだ。



対戦サーバーのリスト。左から2列目がPINGの状態を示す。緑が良好、黄色が平均的、赤が悪いという意味だ。その右隣の列に、かぎマークが付いているところがあるが、これはパスワードを要求するプライベートサーバーである。参加したいサーバーの列をダブルクリックするだけで簡単に参戦できる

作戦行動が楽しめる緊迫のチーム戦

部族間の争いということで、基本的にチーム対戦が主となっている。もちろん、個人対戦のDeathmatchルールもあるが、このルールで運営されている対戦サーバーはほとんどない。いちばん人気はQUAKEなどでもおなじみのCTF(Capture the Flag)だ。対戦サーバーの8割以上がCTFで運営されているのではないだろうか。そのほかのゲームモードには以下のモードがある。

Capture and Hold:陣取り合戦。マップ上に点在する陣地を一定時間確保し続け、より多くの陣地を確保したチームが勝ちとなる。

Defend and Destroy:最も単純なルール。自分の基地を守る一方で、敵基地を破壊したチームが勝ち。

Find and Retrieve:マップに散らばるアイテムをすべて回収して自陣に持ち帰ったチームの勝ちとなる。もちろん、敵陣地からアイテムを奪い取ることもできる。

チーム戦のルールの場合は、指揮官が存在する。指揮官は戦闘員にチャットメッセージまたは音声で指示を与えることができるようになっている。指揮官の指示に従い、攻撃要員も急きょ陣地に戻って防御に務めるなど、チーム戦に徹するのがTRIBESを楽しむ最大のポイントだ。

覚えておけば役に立つチーム戦でのメッセージ

チーム戦でよく使われる用語をいくつか紹介しておこう。

Need more defence
防御要員が足りないから戻ってこい

Get the enemy's flag
敵の旗を分捕ってこい

Cover me
敵の旗を取った。俺を守ってくれ

これらのフレーズを覚えておけば、突然の指示にも慌てずに対処できるだろう。



遠くに見えるのが敵の陣地。陣地に見える緑の三角は味方プレイヤーだ。敵プレイヤーはレーダーの範囲内ならば、赤い三角で表示される



EARTHSIEGEのゲーム画面。重火器を装備したロボットが、白熱したバトルを展開。派手な効果でユーザーに支持された

Information	
開発元	Dynamix社
販売元	Sierra On-Line社
価格	$39.95(US)
OS	Windows 95/98/NT 4.0 ServicePack3
CPU	Pentium 200MHz以上
メモリー	16MB以上(NTでは24MB以上)
ビデオ	SVGAビデオカード
HD容量	160MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応のカード
対応API	Glide、OpenGL
発売時期	発売中(アメリカのみ)



コマンド画面。この画面で自分のチームの戦闘員がどこにいるかが一目で分かるようになっている。青い輪は各プレイヤーのレーダーが探知できる範囲を示している。右端はチームの構成員の一覧で、ここで指揮官をだれにするか決めることができる

ときにはチーム戦であることをまったく理解しておらず、指揮官の言うことを無視してDeathmatchに徹するプレイヤーが多いサーバーがある。なにしろ味方を助けるつもりで敵を倒してあげると、「それはおれの獲物だ」などと文句を言うプレイヤーがいたりするのだ。こうなるとチーム戦の面白さがまったく損なわれ、TRIBESの面白さが半減してしまう。こういう時はさっさとほかのサーバーに移った方が得策だ。ちなみに、音声による指示は指揮官だけでなく、戦闘員も出すことができる。

装備と行動の多彩なバリエーション

Gyrfalcon（1人乗り）



Wyvern（3人乗り）



Dragon（5人乗り）



武器、装甲はターミナルにアクセスして、自分の戦闘方法と好みに合わせたものをそろえることができる。防御、攻撃などのポジションによって、速度を優先して薄い装甲服を選んだり、速度は犠牲にして厚い装甲服を選んだりすることも重要だ。また、装甲によって持てる武器も変わってくる。接続状態が悪くてスムーズに動けない場合は、守備に回って厚い装甲服に強力な武器を持って陣地を守るのも一つの手だ。

マップによっては高速移動のための飛行機を利用できる。1人乗りの戦闘機に加え、3人乗り、5人乗りの兵員輸送機の計3種類があり、敵陣地まで一気に飛んで行って、集団攻撃を仕掛けることができる。このおかげで、ほかの対戦ゲームよりもチーム戦としての作戦の奥行きが大幅に広がったと言える。画期的なシステムだ。

対戦マップは主として屋外が舞台である。自軍の陣地は基本的にシンプルな構造で、戦闘は主にその外で行われる。いずれも山あり谷ありの起伏に富んだ非常に広大なマップとなっており、随時レーダーでマップを確認しないと自分がどこにいるか分からなくなるほどだ。極端に広いマップでは前述の飛行機を使わないと、なかなか敵陣地にたどり着けない。

また、目的に応じて自陣に5種類の砲台を設置できる。手薄になりがちな自陣を自動防衛させることができるのだ。効果的に砲台を設置するのも指揮官の役目である。



後ろ上空からの第3者視点で操作することもできるが、この状態で敵に狙いをつけることはほぼ不可能。面白いが、何に使えば良いのかまったく不明。強いて言えば、自分が何を装備しているのか、一目で分かるぐらいか

TKを追い出すことができる独自のシステム

スムーズにゲームを楽しむために、迷惑なプレイヤーを排除できる投票システムがある。同じチームのメンバーを殺すプレイヤーはTK（Team Killer）と呼ばれる。もし、TKと疑わしきプレイヤーがいた場合、参加中のプレイヤーの投票により、追い出すことができるようになっているのだ。何パーセントの票で決定されるのかは、サーバーごとの設定によって変えられるようになっている。

ほかにも、ゲーム中に対戦マップの変更を投票で決めるなどのTRIBES固有の特徴があるが、これらの斬新なプレイシステムの導入によって、ともすれば単調になりがちな3Dシューティングの対戦が、今までにないバラエティーに富んだ大変面白いものとなっている。EARTHSIEGEファンでなくとも、ネットワークゲーマーにはぜひ一度TRIBESの対戦を体験してみてほしい。その面白さが病みつきになるはずだ。（吉田信彦）

最近流行の狙撃モードも付いている。倍率も、2倍、5倍、10倍、20倍と、距離に応じて切り替えることができる

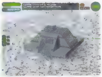
2倍



5倍



10倍



20倍





第3者視点で4人乗り飛行機に乗っているところ。右の戦士がこの飛行機の操縦士だ。操縦している間は銃が撃てないので、飛んでる間、乗員は四方に気を配って敵を殺さねばならない。さもないと飛行機もろとも撃ち落とされてしまう



ゲームが終了すると、どちらのチームが何点差で勝ったか表示される。これは引き分けの画面だ。左上はチャットの表示で、その下に次のゲームが20秒後に開始されると表示されている



ラリーゲームに近い操作感が楽しめる
3Dタンクアクション

リコイル

「RECOIL」で操るのは近未来の戦車。しかも、ただの戦車ではない。ドリフトやジャンプはもちろん、ホバークラフトや潜水艦にも変形できるスーパータンクだ。今までのタンクゲームの常識を覆す戦いが、このゲームで体験できる。

軽快な機動性能を誇るBFTで戦場を駆け抜けろ

「RECOIL」は、Battle Force Tank(以下BFT)と呼ばれる戦車を操って敵と戦う3Dアクションだ。戦車といっても近未来のもので、高速に動き回ることができる上に、さまざまな武器を搭載し、必要に応じて変形までしてしまう。

RECOILをプレイしてみると、まずスピーディーにBFTが動くことに驚くだろう。戦車をモチーフにしたさまざまなゲームをプレイしてきたが、ここまで素早く動くゲームはなかった。高速で走って横に方向転換するとドリフトしたり、小さなコブを乗り上げるとジャンプするといったアクションは、戦車というよりラリーカーだ。

BFTは砲塔を持っている。「MECH WARRIOR」や「HEAVY GEAR」をプレイしたことがある人なら分かると思うが、砲塔の向きはマウスでBFTの向きと別に動かすことができる。さらに、マウスを動かしても砲塔の向きが変わらない設定もあるので、3D酔いをするという人も安心してプレイできる。ただし、障害物の陰から横を向きながら攻撃、すぐさま障害物の後ろに隠れるといった動きをするには、砲塔部分を自由に動かす設定にした方がいい。戦術の幅を広げるためにも、この操作に慣れるべきだろう。

また、BFTはさまざまな武器を搭載できる。その中でも特に面白いのがMortar Cannonだ。Mortar Cannonは狙った場所に爆弾を射出する手りゅう弾のような武器だが、着弾すると大きな爆発を起こし、クレーターのような穴を作ることができる。そして、その穴に隠れながら攻撃するのだ。誘導ミサイルを撃ってくる敵もいるが、これは移動では避けにくく、障害物に隠れるのがベスト。そこで、穴を作っておけば、撃たれてもすぐに隠れられるわけだ。


水上に入ると、戦車のキャタピラがこのようにAmphib形態(水陸両用)に変わる。地上と水上では機動力や慣性の具合が変わるので、注意が必要だ

武器を使い分けることがマルチプレイのポイント

特筆に値するほど動作は軽く、BFTを高速に動かしながら弾を連射しても、まず処理落ちすることがない。すべてのエフェクトを外せば、非力なパソコンでもじゅうぶん楽しめるはずだ。Pentium Ⅱ とVoodoo2を積んだマシンでも処理落ちするゲームがある中で、この軽さには感心させられた。

マルチプレイは、ケーブル接続、モデム、TCP/IPに対応しており、最大32人まで楽しめる。DirectPlayによる接続も、相手のIPアドレスを指定するだけなので、KALIなどで対戦が盛んになるのではないだろうか。

ただし、マルチプレイをデモ版で試した限りでは、ISDN同士で接続しても、相手がワープしたり、相手のデータが突然送られてこなくなったりと、残念ながら快適に遊べるとはいいがたかった。アメリカでの発売が延期されているのも、この辺りが問題になっているからだろうか？ シングルプレイが非常に快適なだけに、マルチプレイ環境の改善を期待したいところだ。

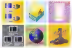
マルチプレイでは相手が人間なので、単純な攻撃では勝負がつきにくい。BFTの武器は着弾するまで時間がかかり、簡単にかわされてしまうからだ。そこで役に立つのが2種類ある地雷。強力なアイテムが出現するポイントの側や、曲がり角などにこっそりと仕掛けておこう。相手をはめる快感を覚えたら、きっと病みつきになるのは間違いない。

このように、RECOILは今までのタンクアクションとはひと味違ったゲームである。基本的なルールはBFTで敵を次々と撃破していくだけなので、初級者から上級者まで、だれでも楽しめる1本といえるだろう。(M-husky)



BFTはこのように四つの形態に変化する。変形は自動的に行われるので気にしなくていい


最も頼りになる武器の一つ、Lock On Missile Launcher。上空から攻撃してくる敵はやりにくいが、この武器なら一撃で破壊できる。マルチプレイでも強力なので、ぜひ入手しておきたい





Information	
開発元	：Zipper Interactive社
販売元	：エレクトロニック・アーツ
価格	：$44.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：16MB以上
ビデオ	：Direct3D対応のカード(VRAM 1MB以上)
HD容量	：220MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSound対応のカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中


画面下中央には、現在BFTが装備している武器および残弾数が表示される。その左側の表示は照準ディスプレイだ。画面中央の丸い円が照準で、ロックオンすると四隅が緑になる


マルチプレイでは、BFT同士の白熱したデスマッチになる。シングルプレイとの違いは、画面右上にKill数が表示されることぐらいだ



特殊部隊の活躍を再現した名作に早くも追加ミッションパック登場

レインボウシックスミッションパック イーグルウォッチ

時間をかけて練り上げる奥深い戦略面と、一瞬の判断が生死を分けるハードなアクション面の絶妙なバランス。そして、徹底したリアルな設定で本格的な対テロ特殊部隊さながらのプレイができる「RAINBOW SIX」。その追加ミッションパック「RAINBOW SIX MISSION PACK:EAGLE WATCH」が早くも登場した。三つの武器も追加されてグレードアップされたのだ。

世界中が戦場に！　テロリストの野望を砕くR6の新たな挑戦が始まる

前作「RAINBOW SIX」(以下、R6)では、世を混乱に陥れようとしたテロリストの野望を見事粉砕した部隊だったが、国際テロリストの頻発によって再度出動を命じられる。テロリストたちを追うR6の戦いの舞台は、中国、ロシア、そしてインドのタジ・マハールにまで及ぶ。世界の有名スポットで繰り広げられる生死をかけた戦いが始まるのだ。「RAINBOW SIX MISSION PACK:EAGLE WATCH」(以下、R6EW)は、単なる追加ミッションパックではなく、さまざまなゲームシステムの改善がなされている。敵、味方共にAIが大幅に改良され、こちらの動きによってバラエティーに富んだ反応を示すようになった。テロリスト1人とっても、1発当たるとすぐ降伏する者、愚かにも背中を向けて逃げる者、逆上して銃を振り回し襲ってくる者など、さまざまだ。マップは、スペースシャトルの発射場など、高低差が強調されるものが多くなり、遠くから、また高い位置からの攻撃がより重要性を帯びている。難易度はR6より高くなり、プレイヤーの戦略がより厳しく試される作品に仕上がっている。すでにR6を遊び尽くしたプレイヤーには待ってましたといわんばかりのミッションがめじろ押し。今一度自分の腕を試してみるには絶好の機会だ。

なお、ハードなゲームについていく力を育てるためのトレーニングモードも健在で、新しい練習場が加わり、納得いくまで訓練することができる。


隊員が撃った弾が1発肩に当たった瞬間に、背中を向けて逃げ出すテロリスト。進化したAIが敵にさえ個性を演出する

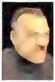
興奮、集中、没頭必至 面白さ倍増のマルチプレイ

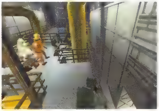
新フィーチャーが追加され、面白さに拍車が掛かったR6EWだが、マルチプレイも大きく進化し、新しいモードが備えられた。PC(プレイヤーキャラクター)対PCしか行えなかったモードに、AIの操るテロリストをPC同士で協力して倒し、任務を達成する「Team Terrorist Hunt」。2部隊に別れ、敵の将官を殺すことが勝利条件の「Assassin」など、六つの新しいゲームモードが追加されている。ゲームによってはチームメンバーがランダムで散らばった状態で配置されるものもあり、プレイヤーの緊張感をいや応なしに高める。いきなり敵の真ん前に配置された場合など、即死の場合もあり得るので、よそ見をしている暇はない。

さらに、前作よりサウンドの重要性が高まり、足音や銃声に耳を澄ませることが重要になったようだ。より賢くなったAIテロリストは高台に上がり、注意力が欠けたR6隊員が頭を通路からのぞかせるのを待っている。当然、テロリストも音によって反応するので、窓の近くで銃を空撃ちして近くのテロリストの注意を引くなど、人間くさい駆け引きがこれまた効くのだ。

また、シングルプレイにも役立つが、何よりありがたいのが、R6で課題だったしゃがみ動作の緩慢さが改善されたこと。相変わらずしゃがみ中は一切の移動ができないが、しゃがみから立ち、またその逆の動作がかなりスピーディーになった。そのため、物陰に隠れて敵を認めた瞬間立ち上がって発砲、反撃を受ける前にしゃがんで障害物の陰で安全にリロードといった理にかなった動作ができる。ますます奥深い戦いをプレイヤーに提供するR6EW。本気の戦いをしたいのであれば、絶対買いだ。　（菅原有香）




選択できるR6隊員に、前作にはいなかった新たなメンバーも加わっている


人質救出も大切な最重要任務。罪なき人々を混乱と恐怖のテロリズムから救うことこそがR6の使命なのだ

Desert Eagle 50



HK G3A3



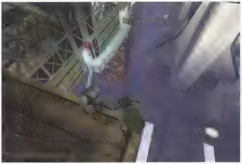
HK G36K


新しい武器として、HK G36Kアサルトライフルや50口径デザートイーグルなど、3種類が追加された



Information

開発元	Red Storm Entertainment社
販売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	オープンプライス
OS	Windows 95／98
CPU	MMX Pentium 166MHz以上 (MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	16MB(32MB以上)
ビデオ	Direct3D対応のカード
HD容量	120MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blaster 16以上のカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中
備考	製品版RAINBOW SIXが必要


高低差を生かした戦いを求められるマップが続々登場。有利な高台から敵を倒すように心掛けよう


テロリストを追う戦いの部隊は全世界に広がる。壮麗なタジ・マハール宮殿でテロリストを撃ち取った瞬間



DIABLO IIを待つ必要はない グラフィックが魅力の アクションRPGが登場

レブナント

「DIABLO」と同じ視点でプレイできる「REVENANT」は、ファンタジー世界を舞台にしたアクションRPGだ。キャラクターの細かな動作と、Direct3Dを使った美しいグラフィック効果に特徴があり、開発者のこだわりが随所にちりばめられたタイトルとなっている。「DIABLO II」の登場を待ち焦がれているゲーマーは、迷わずプレイすべきタイトルだ。

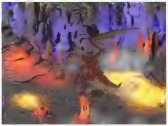
視点の特徴を大いに生かした ゲームシステム

ゲームの舞台となる「UR」は、かつての神々の争いで荒廃してしまい、やみの地獄からはい上がってきた恐ろしい獣たちがうろつくほどに、無秩序な世界となった。その後、武力を持った支配者の手によって独裁がしかれたが、国家間で暗殺者やスパイが暗躍するような物騒な時代が訪れた。

このような世界観を持つ「REVENANT」は、剣術と呪文を駆使して敵を倒していくアクションRPGゲームだ。このジャンルには、比類なき傑作「DIABLO」があるため、どうしても比較してしまう。ゲーム画面だけを見ると、DIABLOの影響を多分に受けている印象を持つが、実はまったく違った方向性を持っていることに気付く。DIABLOはダンジョン散策が目的であったが、REVENANTは屋外とダンジョンの区別がなく、普段探険している際は普通に歩いているが、いざ敵と遭遇すると、即座に武器を取って戦闘態勢をとる。このあたりは、いままでのアクションRPGにはないシステムだ。



広範囲に広がる魔法を使った、迫力のある攻撃シーン。付録CD-ROMに収録したデモムービーの最後に、この映像が含まれているので、ぜひチェックしてほしい



ゲーム中では3Dポリゴンで描かれた巨大ドラゴンも出現する。パワーのあるモンスターとの戦いでは、プレイヤーが画面の端まで吹っ飛ばされることもある

50種類以上のモーションキャプチャーと3Dグラフィックで表現されるキャラクターのアニメーションも、このゲームの売りの一つだ。押し倒す、よける、走るなどの動きが、違和感なくスムースに行われるのだ。また、一定時間、キャラクターを操作しないでいると、その場で寝転がったり、よろけたりして、ユニークな動きも見せる。

さらに、ゲーム中の背景にも特徴があり、時間の経過と共に太陽の位置が変わって、画面全体の色が徐々に変化していく。このあたりにも、こだわりを持って作られているのがはっきり見て取れる。グラフィックは幻想的なものが多く、ただ見ているだけでもゲームに引き込まれるような魅力がある。

REVENANTでは、キャラクターが持つ攻撃のパターンは一つではない。武器によっても異なるが、最大3種類が用意されているのだ。例えば、剣だと"切る"、"突く"、"なぎ払う"ことができ、モンスターに囲まれた状況では、敵をなぎ払うことで活路を見出すことができるだろう。また、ある一つの攻撃を連続で繰り返すと、流れるようなコンビネーション攻撃となる点も見逃せない。クオータービューの視点だからこそ、表現が可能になった戦闘方法といえるだろう。



インベントリーには、装備箇所と持ち物が表示される。装備を変更すると、メイン画面上でも即座にグラフィックが変わるのがうれしい

個性的な4人のキャラクターを操作して マルチプレイを楽しもう

REVENANTに登場するキャラクターは、全部で4人。LOCKE以外の3人はマルチプレイで使用できるキャラクターで、DIABLOと同じように、それぞれが長所を生かした特徴的な戦い方をする。LOCKEは剣を使った攻撃をメインに魔法も使いこなし、BAYNEは武器による攻撃のほかに、素手でも敵を倒す。NAVARROは氷魔法や回復魔法を得意とし、MORGANNAは素早い動きを活かしたさまざまな暗殺テクニックを身につけている。

各キャラクターが使用する魔法は、太陽、星、海など八つのフォースの組み合わせによって発動する仕組みになっている。たとえば、炎系の魔法であるFireballは、星十魂十法十法といった四つのフォースを使って発動する。操作が難しそうだが、魔法はファンクションキーに割り当てられるので、普段よく使う魔法をセットしておけば楽に使うことができるのだ。

今回評価に使用したベータ版では、マルチプレイ機能は実装されていなかったが、最大4人のプレイヤーでネットワークプレイが可能なことは確かだ。battle.netのようなサーバーが用意されるかどうかは不明だが、DIABLOにはまったプレイヤーには文句なくお勧めできるタイトルだ。（中島　渉）

LOCKE



シングルプレイ時のプレイヤーキャラクターで、剣も魔法も使えるマルチクラス的な能力を持つ。彼は、小さな国家Ahkuilonの支配者Tendrikによって復活させられ、LOCKEと名付けられた。そして、Tendrikは、さらわれた自分の娘ANDRIAの救出をLOCKEに命じたのだ

BAYNE



"鉄の腕を持つ男"とあだ名されるBAYNEは、大柄な体格を持つ屈強の戦士だ。人々から多くを接収していたペルシャ王の始めた戦争を終結させるために、ペルシャ王を裏切ったという過去を持つ

NAVARRO



AL Xaceという古代のパワーを持った魔法使い。古代魔法を手に入れるときに、体毛すべてを失ったという個性的な外見が特徴

MORGANNA



REVENANTのプレイヤーキャラクターの中で唯一の女性キャラクターで、身軽な長所を生かした戦闘を得意とする。愛人の子供という生い立ちで、その環境に反発して家を飛び出したという

体験版

※対応プロトコル未定

Information	
開発元	：CINEMATIX社
発売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
販売元	：ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ ユーザーサポート 052-775-8380
価格	：未定
OS	：Windows 95／98
CPU	：未定
メモリー	：未定
ビデオ	：Direct3D対応ビデオカード（予定）
HD容量	：未定
CD-ROMドライブ	：未定
サウンド	：DirectX対応サウンドカード（予定）
対応API	：Direct3D（予定）
PC-98での動作	：未定
発売時期	：1999年春

掘るか奪うかの大バトルが繰り広げられる
オンラインカードゲーム



ザトレジャーオブゲノム

ネットワーク専用ゲームというと、通信コストが気になってプレイするのをためらうこともあるが、バンダイが2月末から本サービスを開始する「ザトレジャーオブゲノム」は、短時間で、暇をみて気楽にプレイできるゲームだ。1998年3月から順次テスターを増員していき、3000人規模で繰り広げられてきたオンラインカードゲームが、いよいよ本格稼働を開始する。

ゲームはシンプルだが奥深い戦略性も併せ持つ

「ザトレジャーオブゲノム」(以下、ゲノム)は、ブラウザーを使ってWebサーバーに接続してプレイするタイプのゲームだ。現在、流行の兆しを見せている、トレーディングカードを模したカードバトルでゲームが進行する。プレイヤーは、9枚のカードからなる「デッキ」と呼ばれるパーティーを組み、マップ上を移動していく。移動中にほかのプレイヤーのデッキと遭遇した場合、そのデッキとのバトルとなり、勝つと相手が所有しているアイテムを強奪することができる。バトルは自動的に行われ、プレイヤーは結果だけを確認することができる。

このバトルを含め、ほとんどの行動はサーバー上で自動的に処理される。デッキは15分ごとに1コマだけマップ上を移動するが、プレイヤーは、いつでも好きなときにサーバーにアクセスし、デッキの再編成や、カードの購入、移動ルートの設定が行える。つまり、ときどきデッキの勝敗状況や獲得したアイテムをチェックし、それに応じて、新しいカードを購入したり、アイテムを使って強力なカードを召喚したりして、デッキの強化を図るわけだ。

マップ上には、街ポイント、発掘ポイント、移動ポイント、別のマップへの転送ポイントが用意されており、通常は、街から発掘ポイントへ行き、再び街へ帰ってくるのが基本的な移動パターンとなる。ただし、ほかのプレイヤーが発掘したアイテムやゴールド(お金)を奪うのを目的にしている"強奪デッキ"を編成する場合、あまり街から離れずに近くをうろつく方がいいだろう。同じルートを繰り返して移動する設定も可能なので、"発掘デッキ"は、強奪デッキにパターンを読まれないような移動の仕方をしなくてはならない。

さらに、勝ち数または発掘ゴールドの多いプレイヤーはランキングで発表されており、毎週月曜日の12時時点での上位20名は、高額のゴールドが賞金として与えられる。ランキング上位を目指すために、デッキの構築方法や移動パターンを研究するのも面白いだろう。

戦いや発掘だけでなく125種類のカード収集も楽しめる

カードは、ビークルと呼ばれる運搬カードと、戦闘や発掘を行うキャラクターカードに大きく分けられる。デッキは、1枚のビークルカードと、最大8枚のキャラクターカードで構築するが、ビークルには、運搬能力値が設定されていて、その能力以上のサイズのキャラクターカードを運ぶことはできない。キャラクターカードは、その能力に応じてサイズが設定されており、強いカードはサイズが大きく、弱いカードはサイズが小さい。ゲーム中では、14種類のビークルカードと125種類のキャラクターカードが用意されているが、これらのカードをすべて集めることもゲノムの目的であり、楽しさの一つである。

キャラクターカードは、相手に物理攻撃を行う"物理"タイプ、魔法が使える"魔法"タイプ、炎や冷気を発して攻撃する"ブレス"タイプ、攻撃力はないがゴールドやアイテムを発掘する"発掘"タイプ、対戦相手からアイテムやゴールドを奪う"盗賊"タイプの計5種類に分類できる。これらのカードの組み合わせでデッキを構築していくが、「このデッキが最強」というものはゲノムに存在しない。あるタイプのデッキに強くても、別のデッキには勝てないといった、微妙なバランスがゲノムの奥深さだ。

そのほか、召喚アイテムを使って呼び出すことができる"召喚カード"も用意されており、強いデッキを構築するためには欠かせない存在となっている。通常のキャラクターカード、ビークルカード、一部の召還アイテムはショップで購入することができる。カードにはレアリティ(出現率)が設定されてあり、簡単には入手できないため、カードのコンプリートは楽ではないだろう。

2月末からの本サービス開始時には、新たに30枚のカードが追加され、クエストも用意されるようなので、さらに楽しみ方のバリエーションが広がりそうだ。気軽にプレイできるゲームだが、ランキングの上位に名を連ねるためには、デッキの傾向と対策をしっかり考える必要がある。

(中島 渉)

ヒークル



物理タイプ



魔法タイプ



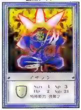
ブレスタイプ



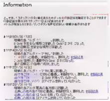
発掘タイプ



盗賊タイプ



キャラクターカードは125種類用意されており、すべてを集めるのは非常に困難だ。また、キャラクターカードの縁は、その能力に応じて色分けされており、緑なら発掘能力のあるカード、青なら強奪能力を持っている



デッキ同士の戦闘シーンは見られないが、行動記録を確認することで、いつ、どのプレイヤーと戦闘して、どのような結果になったかを知ることができる

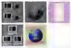
マップ



デッキ



デッキは、マップ上で設定したルート(0〜10)を15分ごとに1コマずつ移動する。赤い点が発掘ポイントで、ここで発掘したゴールドやアイテムを、緑の点(街)まで運ぶと、安全なところへ保管される。途中で出くわしたデッキと戦闘して敗れると、アイテムやゴールドを奪われることがある



Information

開発元	:株式会社バンダイ
URL	:http://www.lalabit.com/game/index.html
問い合わせ先	:tg@lalabit.com(電子メール)
月額料金	:500〜800円(予定)
OS	:Windows 95/98/NT 4.0、MacOSなど(インターネットエクスプローラーまたはネットスケープコミュニケーターなどのブラウザーが動作する環境)
ービス開始時期	:2月末(予定)

注:当レビューは、2月末まで行われたテストプレイの内容を元にしています



気分はトム・クルーズ！
F/A18 HORNETを操り、
敵を撃破せよ

トップガン：ホーネッツネスト

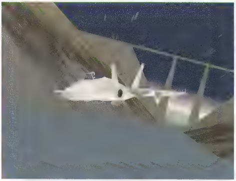
映画『トップガン』の世界を舞台にしたフライトシミュレーターシリーズの第2弾。グラフィック、内容が共に進化し、アクションの要素も含んだ、痛快な気分にさせてくれる作品となった。

凝った演出でその気にさせるフライトシミュレーター

映画『トップガン』を知らない読者は、ほとんどいないのではないだろうか。トム・クルーズ演じる主人公、マーベリックがF-14 TOMCATに乗り、ソ連の新型機を相手に奮戦するという内容だった。この映画の続編をフライトシミュレーター（以下、FS）で再現したのが、「TOPGUN：HORNET'S NEST」だ。マーベリックはF-14 TOMCATを降り、現在のアメリカ海軍飛行隊主力戦闘攻撃機であるF/A-18 HORNETに搭乗することとなる。

シングルプレイにはINSTANT ACTIONという難易度を自由に設定できる練習モードも用意されているのだが、メインはストーリーに沿ってミッションをこなすモードとなる。

たった1機で峡谷の間を縫って敵陣深く進入し、ミサイル施設を破壊するといったミッションや、陸・海・空の3方面から同時侵攻を受けている基地を防衛するという原作映画も真っ青の凄まじいミッションが繰り広げられる。「何々を破壊せよ」「何々を撃墜せよ」といった単純なミッションにはない、一味違った戦闘を体験できるはずだ。また、これらのミッションの開始前には、迫力あるムービーが流れ、作戦の概要や現状などを説明してくれる。もちろん、これらはすべて英語だが、そこは安心してほしい。英語の苦手な筆者でも、画面を見ているだけで何をやればよいのか理解できるほど、平易な画像で説明してくれるからだ。


敵に見つからないように、地表すれすれで飛ばなければならないミッションもある

チーム戦と乱戦が楽しめるマルチプレイは軽快で、33.6kbpsのモデムによるインターネット対戦でも、多少のワープ現象程度しか起こらず、問題は出なかった。このゲームに登場するマップは地形が複雑なため、これらの特徴を利用したチーム戦となると、熱い戦いになることは必至だろう。

ゲーム中のグラフィックの美しさも、雰囲気作りに貢献している。3Dアクセラレーターに対応した800×600ドットの画面は美しいの一言。画面だけで評価するなら、最新鋭のFSとしてふさわしいものとなっている。特に、20mmさく裂弾や敵機の爆発は美しく、さく裂弾がきらめいたと思ったらボボボン……と連続爆発が起こり、それに当たった敵機が破片をまき散らしつつ火を噴いて落下してゆく様子が、きっちりと再現されているのだ。これを格好いいと言わずして何と言うのだろうか。


アクション性が強いが、フライトシミュレーターに変わりはない。初心者は、難易度設定などが可能なINSTANT ACTIONでじゅうぶん腕を磨いておこう

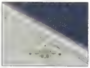
アクションの要素を持つ初心者にも易しいゲームバランス

このゲームは、「FALCON 4.0」や「Combat Flight Simulator」のような本格的なFSではなく、どちらかと言うと、懐かしの「エアーコンバット」シリーズのような、アクション要素が多いものとなっている。このため、難しいことを考えずに取り組めるのだ。

しかし、ゲームのアクション性を高めるため、リアリティーは大きく犠牲になっており、一度に多数の敵機を相手にして、いともたやすく撃墜できるシーンもある。また、こういったシステムの実現のために、現実には存在しない、多弾数積載可能な対空ミサイルなどの兵装が用意されているあたりも、リアル派のユーザーからは敬遠されそうな要素である。

とはいっても、本格的なFSファンを、リアリティーの面で満足させるには至らないというだけで、戦闘機を操って敵を撃破してゆく操縦感覚は、FSそのものだ。PadLock View、ウィングマン行動指示、ミサイル回避といった、アクションゲームと呼ぶには失礼な要素がいっぱい詰まっているのだ。FSが押さえなくてはならない要素はきちっと取り入れているため、FS未体験者から、リアリティーにこだわらないFSファンまで、幅広いユーザーが楽しむことができるものとなっている。　（Warren大尉）

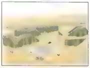
SIBERIA



COLOMBIA



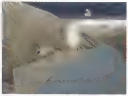
IRAQ



INSTANT ACTIONで選択できる三つの地形。中でも、COLOMBIAは、雲に包まれた高山に激突する可能性が高く、難易度が高い

Information	
開発元	：Microprose社
販売元	：株式会社メディアクエスト
問い合わせ先	：株式会社メディアクエスト ユーザーサポート 03-3222-8639
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：640×480ドット 16ビットカラー以上
HD容量	：200MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows 95／98対応のカード
対応API	：Glide
発売時期	：1999年2月27日




ミッションの前に行われるブリーフィングでは、ビジュアルでターゲットの情報とルートを説明してくれる。このミッションのターゲットは敵のミサイルだ


ミッションに失敗すると、無情にもミサイルが発射される



ネットワーク対戦の軽快さを最大限に生かした
架空世界の本格的フライトシミュレーター

ウルトラファイターズ

「ULTRA FIGHTERS」はInteractive Magic社のiMagic Onlineを利用して、手軽にネットワーク対戦ができる、一風変わったスタイルのコンバットフライトシミュレーターだ。未来の戦闘機を操って、与えられた各種ミッションをクリアしていかなければならない。

未来の空で繰り広げられる空中戦 スピーディーな展開についていけるか

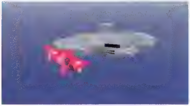
時は西暦2500年代、ソロモン諸島での資源争いを背景に、架空の戦闘機を操縦して空中戦を行う。一般的なフライトシミュレーター(以下、FS)に、近未来的な味付けをしたものだと考えてもらいたい。戦闘機は10機種用意され、FlightTrainingやCampaignを順番に進めて行く。

Campaignモードでは最初に機体を与えられるが、追加装備の燃料タンクや強化武装、機体の買い替えなどは、ミッションを成功させることでもらえる報酬を使って、自分で購入しなければならない。撃墜数に応じて報酬が増減するため、自然とジョイスティックを握る手に力が入るはずだ。とはいえ、追加武装などはそれほど多くのバリエーションがあるわけではない。このあたりは、頑張って貯めた報酬を使って購入するのだから、もう少しバリエーションを付けて、プレイヤーごとに違った特性を持つ機体を作れるようにしてほしかったところだ。

撃墜数を稼ぐ、というと簡単なようだが、あくまでFSなのだということを忘れてはならない。機体ごとの最適旋回速度を理解して戦うなどの基本的な空戦テクニックを押さえておかないと、友軍機に自分の獲物をさらわれてしまうことになる。エアブレーキ、化学式加速装置を活用し、確実に敵機を撃墜できる腕を身に付けていきたい。また、ゲームのスピードがとても速く、接近戦になると敵機を見失いがちになるはず。PadLock Viewを活用して、敵機を補足し続けられるようになりたい。



編隊飛行するTigerHawk ゲーム中でもこのように編隊単位で行動することが多い



航空母艦ならぬ空中母艦から出撃する自機、TigerHawk II

ネットワーク対戦は快適 相手探しは今後に期待

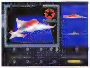
「ULTRA FIGHTERS」は、1998年にリリースされてFSファンの間で結構な人気となった「SABRE ACE」の基本部分を流用して作られている。そのため、戦闘機の挙動やコンピューター側の戦闘機の機動、グラフィックの雰囲気、ユーザーインタフェースなどがSABRE ACEにそっくりである。SABRE ACEの良いところだった"対戦の軽快さ"は本作品でも健在で、モデムによる接続でも不満は感じられない。

また、iLZと呼ばれるクライアントソフトを使って小人数対戦の相手を探して戦ったり、iMagic Onlineに登録(有料)して、「WARBIRDS」のような多人数対戦をすることも可能だ。そこで筆者も実際にテレホーダイタイムにiLZを利用してみたのだが、残念ながら数時間待っても対戦者は現れなかった。どうやら現時点では、iLZで対戦相手を探すのは少し難しいようだ。ただし、今後の人気次第で状況は大きく変わってくるだろう。

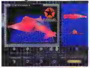
グラフィックは最新の3Dアクセラレーターに対応し、SABRE ACEと比べると、かなり美しいものになっている。しかし、問題はサウンドである。はっきり言って、ULTRA FIGHTERSのサウンドは寂しすぎる。効果音が少なく、迫力に欠け、フライト中のBGMも無い。未来の戦闘機をイメージしてか、コクピット画面がとてもシンプルにデザインされているのだが、これに力のないサウンドが加わると、どうしても雰囲気が弱々しく感じられてしまう。空戦自体はスピーディーで迫力もあるのだから、このあたりのイメージをもっと豊かに演出してほしかった。

硬派なFSファンからは敬遠されそうな、アクション指向の強いゲームだが、空戦のスピード感を堪能したり、FSによるネットワーク対戦を体験したりするのには適したゲームと言えるだろう。 (Warren大尉)

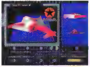
Fire Hawk Delta



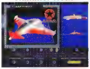
Tiger Hawk II



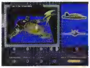
Tiger Hawk B



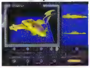
Hammer Head



Black Mamba



Serpent

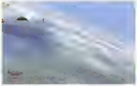


Dragon





敵機の後ろをとらえた瞬間。数秒後には、この敵機は四散することになるだろう



雲の上を飛ぶ編隊。アクション主体のゲームではあるが、グラフィックに関してはSABRE ACEより格段に美しくなっている

Information	
開発元	: Eagle Interactive社
販売元	: Interactive Magic社
価格	: $39.95(US)
OS	: Windows 95／98
CPU	: Pentium 166MHz以上 (PentiumII 233MHz以上推奨)
メモリー	: 24MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	: Direct3D対応のビデオカード (4MB以上)
HD容量	: 80MB以上
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上
サウンド	: Windows対応のカード
対応API	: Direct3D
発売時期	: 発売中(アメリカのみ)

アフリカ大陸を舞台にした40のシナリオが楽しめるフライトシム



F-16 アグレッサー

「F-16 AGGRESSOR」はその名のとおり、F-16戦闘機をモデルにしたフライトシミュレーターだ。F-16物といえば、Novalogic社の「F-16 Multirole Fighter」、Microprose社の「FALCON 4.0」などいくつかあるが、F-16 AGGRESSORは難易度が低く押さえてあるため、初級パイロットにもお勧めできる。

難易度は低いが迫力はじゅうぶん 初級者にもお勧めできるフライトシム

ゲームモードは、すぐに戦闘を楽しめるインスタントアクション、基本操縦を身につけるトレーニング、ネットワーク対戦、それと40のシナリオが入った実戦ミッションがある。フライトシミュレーター（以下、FS）としてはお約束の構成だ。

トレーニングミッションは、離着陸や標的機の攻撃、ナビゲーションといった最低限のものだけだ。基本的に操作は簡略されているのであまり覚えることがない。すぐに実戦ミッションに進めるだろう。

40あるミッションの難易度はそれほど高くはない。あらかじめ用意されたシナリオを順にプレイするタイプだ。自分のミッションに関係ないものはほとんど出てこないので、指定されたターゲットを見つけ出すのも簡単だ。敵機もミサイルも JTIDS スクリーンに表示されるので、周りがどうなっているか分かりやすい。

演出がなかなか凝っていて、爆撃地点付近では高射砲の攻撃があったり、ドッグファイトでは敵機の飛行音がきちんと入っていて、旋回時に水蒸気の雲を引いたりする。対空／対地ミサイルで敵機をロックしようとすると◇型のデジネートボックスが敵機を追尾するのだが、このボックスの反応をわざと遅く設定しているのか、ふらつかないようにして追尾しないとなかなかロックしてくれないのだ。映画のワンシーンのようで思わずスティックを握る手に力が入ってしまう。


上昇中のF-16。Pentium II 400MHz+Voodoo2 SLIの環境なら、1024×768ドットのフルディテール表示でも滑らかに動作する

基本操作は簡単だが フライトモデルは本格派

低い難易度に合わせて、アビオニクス（電子機器）操作もかなりシンプルにまとまっている。対応した武装を選択していれば標的を自動的にロックオンしてくれるし、JTIDS スクリーンに敵機の位置やミサイルなどが"神の視点"で表示されている。また、HUD 、MFDの色調整といった細かい機能も付いているのだが、こういったあまり多用しない機能はShiftまたはCtrlと併用したキーに割り当てられているので分かりやすい。

操作系が簡略化されていたので、フライトモデル（飛行特性の再現度）も簡略されているのかと思いこんでいたのだが、実際に飛んでみるとその予想は見事に裏切られた。「FALCON 4.0」のRealistic モードに似た、なかなか本格的なものなのだ。

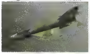
高G旋回を続けるとみるみる速度が落ちてきて、最後には揚力を保てなくなって高度が落ちていく。逆にこれを避けようと、速い速度からバーナー全開で高G旋回を試みる、と今度は視界がみるみる暗くなってすぐに何も見えなくなってしまう（ブラックアウト）。このため、ドッグファイトはFS初級者にはかなり手こずることになるだろうが、アビオニクス操作はほとんど必要ない（ロックオン操作すら自動）のと、敵機はかなり弱めに設定されているので、お手上げということはないと思う。

むしろ、無理な操縦ができないので、水平旋回だけでなく空間を縦に使った効率の良い旋回が自然に身につくかもしれない。

肝心のネットワーク対戦だが、残念ながら、今回評価に使用したBefore ベータ版では、正常に接続することができなかった。対戦メニューの内容から察するに、人間同士の対戦にAI機を入れたり、AI相手の協力プレイなどができると思われる。もともと操作が単純なので、アビオニクス操作に手こずらずにすぐに対戦を楽しむことができるだろうが、フライトモデルがかなり重力やGに厳しい仕上がりになっているので、レシプロ機のドッグファイトのように、かなり深いものになることが予想される。初心者から上級者まで楽しめそうだ。

（Fuji教官）

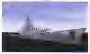
Mig-21 "Fishbed" 戦闘機



Mig 29 "Fulcrum" 戦闘機



戦艦

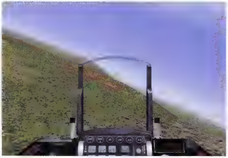


Mig-21はロシアが開発した旧型戦闘機。新型のMig-29はパワーがあるので、旋廻戦で振り切られやすい。戦艦は、対空装備が充実しているので近づくのは大変だ

ドッグファイトから射撃体勢に入ったF-16。ハイヨーヨー機動などを駆使しないと背後を取るのは難しい

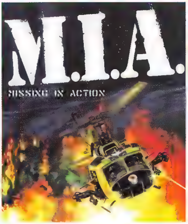



バーチャルコクピット視界。アナログ計器、デジタル計器など、すべてがリアルタイムに動作する上、操縦かんとスロットルも動く凝りようだ


HUD画面。JTIDSやDASSといった重要な情報は、オーバーレイ表示されるので分かりやすい

Information

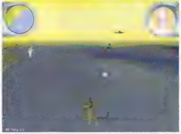
開発元	：GSI
発売元	：株式会社P&A
販売元	：ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	：042-525-9501
価格	：7,800円
OS	：Windows 98／95
CPU	：Pentium 133MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：VoodooまたはDirect3D互換ビデオカード推奨
HD容量	：50MB以上の未圧縮ドライブ（350MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：2倍速以上（8倍速以上推奨）
サウンド	：DirectSound3D互換サウンドカード推奨
対応API	：DirectDraw、Direct3D
PC-98での動作	：未定
発売時期	：3月5日



エム.アイ.エー.

5種類のヘリを自在に操り捕らわれのアメリカ兵を救い出せ

「M.I.A.」(Missing In Action)とは、戦争中の行方不明者を指す。約30年前に行われたベトナム戦争では、アメリカの物量作戦に対してベトコンはゲリラ戦術で対抗し、多くのM.I.Aを生み出したといわれている。このゲームでは、史実さながらに突然敵に攻撃される緊張感をひしひしと感じることができる。


ヘリ同士が入り乱れてのドッグファイトは接触の危険性が高く、一瞬たりとも気が抜けない


マルチプレイ時は空中にアイテムが飛んでおり、弾薬の補給を受けられるので残弾数をあまり気にしなくてもいい。相手の攻撃を避けるには、常に激しく動きまわることが重要だ

ひたすらに撃ちまくる快感と突然敵が出現する緊張感が同居する

戦争もののヘリシューティングというと、複雑な計器とびっしりと書きこまれたキー配置表を思い出す人が多いのではないだろうか？「M.I.A.」はそういった煩雑なシミュレーターの要素は少なく、単純にシューティングとしての楽しさを感じることができる。実際、最低限必要な操作を覚えれば、すぐにヘリコプターを飛ばすことができた。難しいシミュレーターはちょっと、という人でもM.I.A.なら気軽にプレイできるに違いない。

シングルプレイでの最初のミッションは、穏やかな丘陵地帯が舞台となる。レーダーの黄色い点が破壊すべき施設だ。周囲に敵を示す赤い点が無いことを確認して早速破壊しにいこうとすると、突然攻撃を受けてしまう。敵はいないはずなのに？と思っていると、どこからともなく現れた敵が容赦なく攻撃を加えてきた。実際のベトナム戦争と同様に、敵はゲリラ戦術にたけており、安全に見える場所でも常に注意する必要があるのだ。さすがにベトナム戦争をモチーフにしているだけのことはある、と納得させられてしまった。

ヘリコプターを操作する上で重要なことは、上昇と下降を多用することだ。ヘリコプターは前後に動くよりも上下のほうが素早く移動できる。従って、突然現れる敵との距離を調節するなら、前後より上下のほうが素早くできるのだ。また、敵の撃ってくる弾は直線的に飛んでくるので、上下に移動したほうが避けやすい。

自機は、ベトナム戦争時代のアメリカ軍のヘリコプターなので、高度な誘導兵器などはあまり装備されていない。それこそドアにマシンガンを取り付けたような、ローテクなものを操作することになる。しかし、一度ロックした目標は、攻撃し続けている間は自動照準が効くため、敵の攻撃をロックが外れないように避けながら撃ちまくれば、いずれ倒すことができる。また、戦車などマシンガンでは倒しにくい頑丈な敵に対しては、着弾地点で爆発するグレネードなどの強力な武器も用意されている。グレネードは爆風が広範囲に広がるため、二つの目標があるときなどはその中間地点を狙って同時に破壊するといったこともできて、気分はまるで「ゼビウス」(古いか？)だ。このように、貧弱な装備でいかに効率よく戦うかということが分かると、格段に面白くなってくる。

マルチプレイはハリアーやUFOなどがベトナム上空に入り乱れる

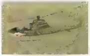
マルチプレイは8人まで参加可能だ。モードもデスマッチ、チーム戦、CTFのようなルールで照明弾を奪い合うCapture The Flareと、基本的なモードはしっかりと用意されている。気になる接続方法は、DirectPlayで行われるため、相手のIPアドレスを入力するだけで接続でき、初心者でも安心だ。

マルチプレイでは、シングルプレイの各ヘリに加えて、ロケットを装備したアパッチやハリアー、UFOなども操作できる。シングルプレイとはうってかわって派手なドッグファイトを楽しめる。舞台も、ラオスやサイゴンといったベトナム戦争の主要な場所が選べるので、感情移入しやすいのではないだろうか。また、サーバー側でKILL数や時間制限など、各種設定が簡単に決められるので、だれでも立ち上げることができる。

このようにマルチプレイも楽しめるにもかかわらず、M.I.A.は3,400円という驚きの低価格を実現している(おそらく、実売価格は3,000円を切るのではないだろうか)。もちろん低価格といっても、内容は決してほかのゲームにはひけをとるようなものではない。今までネットワークゲームはやったことがないという人や、これからネットワークゲームを友人と始めようという人にも、入門用としてお勧めしたい1本だ。　(M-husky)


LOACH OH-6

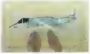

HURY UH-1


COBRA AH-1


CHINOOK ACH-47A

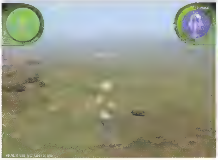
マルチプレイ時のみ使用可能

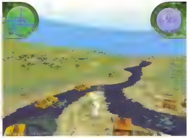

APACHE


HARRIER


UFO

用意されたモデルは全部で7種類。シングルプレイでは、ミッションに合わせて5種類のヘリを使いこなすことになる(HURYには、攻撃仕様機と輸送仕様機の2種類がある)


画面には敵味方の位置を示すレーダーが左上に、自機の状態を表すステータスディスプレイが右上に表示される。その左側にあるのが現在装備している武器と残弾数。左下の緑の十字はドアガンの照準だ


ミッション内容は、護衛や調査など多岐に渡っていて飽きがこない。写真は、サイゴン川を移動するホバークラフト隊を村まで護衛するというもの。敵のエースから挑戦状をたたきつけられることもある

Information

開発元	：Glass Ghost社
発売元	：株式会社ズー
販売元	：ツクダシナジー株式会社
価格	：3,400円
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上(MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：2MBのVRAMを搭載したDirect3D対応カード(4MB以上のVRAMを搭載したVoodooファミリーまたはDirect3Dに対応したカード推奨)
HD容量	：190MB以上(480MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速(8倍速以上推奨)
サウンド	：DirectXに対応した16ビット以上のカード
対応API	：Glide、Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：発売中



大ヒットしたサバイバルホラーゲームの決定版がついにパソコンに登場

バイオハザード 2

突如ゾンビが大量発生したラクーンシティ。いつ襲われるかもしれないという雰囲気が漂っていて、何もないようなところでも妙に緊張してしまう。練り込まれた世界観とストーリー、そして美しくかつ不気味なグラフィックは、あなたをゲームプレイへ深くのめり込ませることだろう。

インストール不要で コンシューマー機感覚で遊べる

「バイオハザード」と言えば、プレイステーション向けに発売されて大ヒットを飛ばしたサバイバルホラーゲームだ。その2作目となる「バイオハザード2」が、ついにパソコンへ移植された。

ゲーム内容は、プレイステーション版とほぼ変わらない。グラフィックのクオリティー自体もプレイステーション版と変わらないが、解像度の高いパソコン用モニターで見ると、細部まではっきり見える。細かく描き込まれた背景から不気味なゾンビの動きまで、その不気味さをじゅうぶんに堪能できる。Voodoo、Verite、RIVAなど9種の主要チップファミリーに対応しているので、最近のビデオカードであれば問題なくプレイできる。

キャラクターの操作には、キーボードはもちろん、ジョイパッドやジョイスティックにも対応している。スピーディーな操作を要求されるゲーム内容ではないので、キーボードでもじゅうぶんにプレイが可能だ。しかし、コンシューマー機のコントローラーを前提にデザインされているので、快適にプレイするためには、やはりジョイパッドがあったほうがいいだろう。

また、特筆すべき点として、インストール作業が必要ないことが挙げられる。CD-ROMをドライブに挿入していれば、そのままゲームをプレイすることができるのだ。もちろん、インストールをすることも可能で、そのほうが動作はスムーズになる。


通常のゲーム画面。数値やパラメータのようなものは一切表示されていない。キャラクターの動きによって、カメラ位置が変わっていくのがバイオハザードシリーズの特徴だ

体験版

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：株式会社カプコン
販売元	：ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	：株式会社カプコン 03-5820-2695
価格	：5,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	：24MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX6対応カード
HD容量	：1MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：DirectX6対応カード
対応API	：DirectDraw、Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中


ラクーンシティにはゾンビ化していない生き残りが、わずかだが存在している。彼らとの出会いが、物語をいっそう加速させていくのだ。この時点では正気を保っている彼も…・

Extreme Battleでは エイダ・ウォンとクリスでもプレイ可能

プレイヤーは、ラクーンシティに配属された新米警官「レオン・S・ケネディ」か、前作の主人公クリスの妹「クレア・レッドフィールド」のどちらかを選択してプレイする。2人それぞれの視点からの、異なるストーリーを楽しめるのだ。また、バイオハザード2では、レオンとクレアの両方でゲームをクリアすることによって、初めてストーリーの全容が明らかになる「ザッピング形式」を採用している。つまり、レオンでクリアした後に、クレアでクリアする必要があるわけだ。逆に、先にクレアでクリアした場合は、今度はレオンでクリアする必要がある。つまり、計四つのストーリーが楽しめるのである。

そのほかにも、プレイステーション版では隠しモードとして盛り込まれていた「The 4th Survivor」と「The 豆腐 Survivor」の二つのシナリオも、最初からプレイできるようになっている。プレイステーションでこれらの隠しモードをプレイしていなかった人は、今回のパソコン版であらためてチャレンジしてみてはいかがだろうか？　銃器の弾数が無制限になっているモード（「ARRANGE MODE」の「EASY」）もあり、こちらではそう快なプレイが楽しめる。


おまけシナリオの「The 豆腐 Survivor」の画面。シリアスな動きも、豆腐がするとコミカルで思わず笑ってしまう。豆腐のセリフが「イテッ」「ナニすんねん？」など関西弁なのも面白い

また、プレイステーション版を極めたという人には、より難易度が高く設定されているUSAバージョン（「ARRANGE MODE」の「NORMAL」）と、アクション性に重点をおいた「Extreme Battle」がお勧めだ。特にUSAバージョンでは、銃砲撃の際に自動的に照準を合わせる機能が無くなっているなど、高難易度の設定になっているので、そう簡単にはクリアできないだろう。

ゲーム以外のパソコン版オリジナルモードとしては、ギャラリーモードが用意されている。ギャラリー内には、ゲーム中のムービーが手軽に再生できる上、キャラクターのCGモデリングや、ラフスケッチなどの設定資料をも鑑賞することができる。ギャラリーの内容は、ゲームプレイ中に登場したものが追加されていく仕組みになっている。ギャラリーに表示されるすべての内容を集めるために、ついつい何度もプレイしてしまうのではないだろうか。


ギャラリーモードで鑑賞することのできるCGモデリングは、かなり精密にデザインされている

このように、単にプレイステーション版を移植しただけではなく、さまざまなおまけ要素もたっぷり付いたパソコン版バイオハザード2。プレイステーションでプレイした人も、そうでない人も満足できる1本と言えるだろう。

（M-husky）

追加シナリオExtreme Battleとは

事件の元凶となったウイルスを破壊することが目的の追加シナリオ「Extreme Battle」。プレイステーション版「デュアルショックバージョン」での隠しモードだったシナリオだ。このExtreme Battleでは、レオンとクレアのほかに、本編のシナリオ中に出会うエイダ・ウォン、そして前作の主人公であるクリスでもプレイ可能だ。特にクリスでプレイした場合には、このゲーム中で最大の威力を誇るロケットランチャーが、最初から使用できる（ただし、弾数は有限）。


ロケットランチャーを構えるクリスの勇姿。ロケットランチャーは、普通のゾンビなら1発で吹き飛ばすほどの威力を持っており、豪快なプレイを楽しむことができる



ヘッドセットを同梱したコミュニケーション重視のアクションゲーム

ファイアーチーム

アメリカではさまざまなジャンルの完全ネットワーク仕様ゲームが出そろい始めた。「FIRETEAM」もそのうちの一つだが、このゲームの最大のセールスポイントは、音声コミュニケーションを最初から意識して制作している点だ。

新感覚のコミュニケーションが体験できるアクションゲーム

Multitude社という新興のソフトメーカーが発売した完全ネットワーク仕様ゲーム「FIRETEAM」。アメリカのゲーマーの間では今、このタイトルが静かなブームを巻き起こしている。

クオータービューで表示されるマップ上で、プレイヤーの分身であるキャラクターが戦闘を繰り広げるという非常にシンプルなアクションゲームで、チーム戦が基本となっている。各チームが互いの基地を破壊し合う"Base Tag"、マップ上に設置された旗の獲得数を競う"Capture the Flag"、各チームが互いの陣地に設置されたゴールにボールを投げ込んでいく "Gunball"、そして、とにかくほかのチームの全滅を目指す "Team Deathmatch" の4種類のモードが用意されている。

このゲームは、キャラクターが小さいこともあり、ぱっと画面を見て2、3年前にリリースされたタイトルと勘違いする人もいるかもしれない。プログラム自体も非常にコンパクトで、ゲーム起動にCD-ROMが不用になるフルインストールでも、必要になるハードディスクの空き容量はたったの220MB。プログラムサイズがどんどん肥大化している最近のゲーム事情を考えると、これは異例のコンパクトさだといえるだろう。

それでは、現在の水準からするとやや古臭ささえ感じるこのゲームが、どうしてゲーマーの注目を集めているのか。



操作方法に関しては、トレーニングモードが用意されている。意外に操作にてこずることもあるので、一度は練習しておこう

その秘密は、FIRETEAMが採用したコミュニケーション方法にある。何とこの作品は、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションを、音声によって行うようにしているのだ。

ご存じの方も多いだろうが、プレイヤー間のコミュニケーションに音声を利用するというアイディア自体は、1998年にリリースされた「FREESPACE THE GREAT WAR」(「DESCENT」シリーズ外伝)ですでに実現されているし、「BATTLEFIELD COMMUNICATOR」などのツールを使うという手もある。しかし、FREESPACE THE GREAT WARにおける音声コミュニケーションは、あくまでそういうこともできるというオプション的な扱いにとどまっており、通信パフォーマンスの問題から、この機能を利用するユーザーはごくごく少数に過ぎなかったようだ。それに対してFIRETEAMでは、"音声コミュニケーションも利用できる"というのではなく、"音声コミュニケーションが前提"となっているのだ。一応、通常のテキストによるチャット機能もサポートされているが、あくまで本命は音声コミュニケーションだ。なにしろ、FIRETEAMの製品パッケージには、ステレオヘッドフォンにマイクが取り付けられたヘッドセット(Andrea Electronic社製品)が同梱されている。このことからも、いかにこのゲームが音声機能に力を入れているかが分かるだろう。

英会話の力が必要なインターネット対戦

FIRETEAMに参加するプレイヤーは、そのほとんどがコミュニケーション手段に音声を選んでいる。日夜バトルが繰り広げられている専用サーバー上では、チームメイトに指示を与えるプレイヤーの叫び声が飛び交っているのだ。この熱い戦いに参加しない手はないと、さっそくゲームに参加してみたところ……。確かに楽しそうだ、楽しそうなのだが……。なんだか妙に歯切れの悪い言い方になってしまうのは、私の英語力に原因がある。コンピューター関連ショーのキーノートスピーチなど、相手が意識的にゆっくりしゃべってくれる場合はなんとか内容を把握することはできるのだが、なにせモノはスピードが重要なアクションゲーム。プレイヤーは皆、自然と早口になる。こうなると、聞き取りが追い付かず、「え、今なんていったの？(Pardon？)」を連発する羽目に。結局、チームの足を引っ張る結果になってしまうことがしばしばだった。なんというか、草野球のメンバーのうち1人だけ下手くそな、のび太になったような気分だ。やはり、このゲームを心の底から楽しむためには、ヒヤリング能力をある程度磨いてからにした方がいいかもしれない。

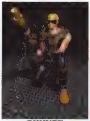
(小笠原　誠)



SCOUT

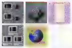


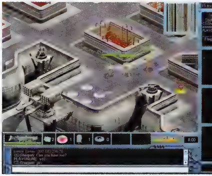
COMMANDO



GUNNER

使用するキャラクターは、移動力および攻撃力が異なる三つのタイプから選ぶことができる。SCOUTはすべての面で平均的な能力を持ち、COMMANDOは防御力は少ないが武器の連射ができる。初心者にお勧めなのはGUNNERで、足は遅いが抜群の攻撃力と防御力を誇る





Team Deathmatchモードのゲームに参加したところ。音声とチャット画面の両方で意思の疎通が図れる



ゲーム参加希望者がまず最初に立ち寄ることになる、ロビーサーバー。なかなか盛況のようで、数分接続している間にも続々と新しいプレイヤーが入ってくる

Information

開発元	：Multitude社
販売元	：Multitude社
価格	：$59.95(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：SVGAカード
HD容量	：55MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows 95互換カード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

Play Online 編集部からのお知らせ



月刊Play Online8月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■FORSAKEN
  - ■BATTLEZONE
  - ■Outwars
  - ■STARCRAFT
- ●ネットワークゲーム用マシンとして見る
  1000ドルPC 全方位チェック
- ●ネットワークゲーマーが気になる新機能とパフォーマンス
  Windows 98導入前ポイント検証
- ●E3 特別レポート
  1998年後半にはやるゲームはコレだ!
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online9月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■単独速報 Gemer's Dream プロジェクト第1弾タイトル ダークアイズ最速情報
  - ■UNREAL
  - ■FREESPACE THE GREAT WAR
  - ■インカミング
  - ■QUAKEⅡ MISSION PACK:THE RECKONING
- ●グラフィックとネットワークの最新技術
  世界レベルの究極テクノロジー完全情報
- ●新連載 Dreamcast定点観測
  Dreamcastインフォメーションセンター
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online10月号の主な内容

- ●独占スクープ! NETWARß 本鋳化プロジェクト本格始動
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■信長の野望 Internet
  - ■MECH COMMANDER
  - ■DEATHTRAP DUNGEON
  - ■UNREAL
- ●最新2D/3Dコンボカード究極テスト
- ●微妙な入力にこだわるプレイヤーに贈る
  特選コントロールデバイスカタログ
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online11月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Motocross Madness
  - ■Urban Assault
  - ■SiN
- ●フライトシミュレーターパーフェクトマニュアル
- ●ヘビーゲーマー必携アイテム
  ダイアルアップルーター究極ガイド
- ●新連載 PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER
  Richard A. Garriot
- ●付録
  - ■Urban Assaultポスター
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online12月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■RAINBOW SIX
  - ■SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION
  - ■ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
  - ■The Rise of Rome
- ●緊急特別プレビュー
  BALDUR'S GATE
- ●マルチモニター環境構築指南
- ●付録
  - ■別冊付録
    PAWワールドの歩き方
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online1月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Combat Flight Simulator
  - ■HALF-LIFE
  - ■BALDUR'S GATE
  - ■F-22トータル・エア・ウォー
- ●2D/3Dコンボカード冬の陣
- ●付録
  - ■別冊付録
    レーシングゲームバイブル withフォースフィードバックホイール
  - ■モンスター図鑑付き
    ミスティック・ウィーヴァポスター
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online2月号の主な内容

- ●ダークアイズベータテスト詳報
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■THIEF:THE DARK PROJECT
  - ■RAILROAD TYCOON Ⅱ
  - ■ミスⅡ:ソウルブライター
  - ■BALDUR'S GATE
- ●3大特別企画
  - ■年内に必ず対戦できるネットワークゲーム入門
  - ■3DシューティングBIG 3比較レビュー
  - ■Evolution of a Jungle
- ●第1回Network Game of the Year発表
- ●付録
  - ■別冊付録
    ポピュラス ザ ビギニング 強い神様になれる本
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online3 月号の主な内容

- ●ダークアイズ極秘情報
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■EVERQUEST
  - ■FALCON 4.0
  - ■HERETIC Ⅱ
  - ■GANGSTERS
  - ■BALDUR'S GATE
- ●1999年版 ネットワークゲーム用PC構築ガイド
- ●特別企画
  - ■PAW THE NEXT GENERATION
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

バックナンバーの購入方法

■購入方法

『月刊Play Online』のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号 00120-2-366750

口座名 株式会社アクセラ

TEL 03-3464-8285

でお願いいたします。

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に必ず、希望冊数と「月刊Play Online○月号希望」と明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、株式会社アクセラ 販売部

TEL 03-3464-8285

までお願いいたします。

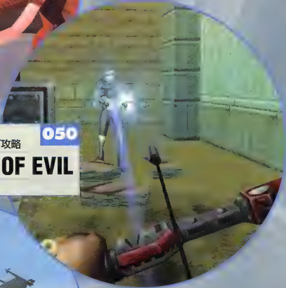
特集1 マルチプレイが熱い

パソコンゲーム高密度攻略

今回はマルチプレイモードを徹底し、パワーアップして帰ってきた「TUROK」の[illegible]攻略。このほかに、先月に続いて完全ネットワーク仕様RPG「EVERQUEST」[illegible]と最新情報、フライトシミュレーターの大作「FALCON 4.0」[illegible]



モンスターの効率よい倒し方教えます
EQのだいご味、パーティープレイ指南
EVERQUEST
文／安井　勉、下村隆善
056



15種以上登場する武器の解析と
生き残るためのマルチプレイマップ攻略
TUROK 2:SEEDS OF EVIL
文／baron
050



難解なレーダーシステムを詳細に解説
付録CD-ROMと連動した立体構成
FALCON 4.0
文／Fuji教官
068

元祖恐竜系ゲームのTUROKが QUAKE IIを上回る マルチプレイ機能を搭載

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

個性豊かな恐竜たちとの戦いで人気を集めた3Dシューティング「TUROK：DINOSAUR HUNTER」の続編として、マルチプレイ機能を充実させた「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」が登場した。「QUAKE II」の流れをくむデスマッチ、アリーナ、CTFで、マルチプレイが盛り上ることは間違いない。

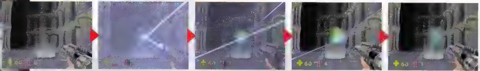
シングルプレイだけでは終わらない 今度のTUROKはマルチプレイが熱い

「TUROK：DINOSAUR HUNTER」（以下、TUROK）については、GlideやDirect3Dのベンチマークでよく使われているため、名前を知っている読者は多いだろう。グラフィックは非常に素晴らしく、動きも良くできていた。しかし「QUAKE」や「QUAKE II」は隆盛を極めたのになぜこの素晴らしいゲームが後々話題になることが少なかったのか？ 答は簡単、マルチプレイをサポートしていなかったからだ。マルチプレイをサポートしていないこの種のゲームは、シングルプレイでクリアしてしまったら、二度とプレイされないだろう。





今回は、このTUROKの続編に当たる「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」（以下、TUROK 2）を取り上げるわけだが、今作は前作と違い、待望のマルチプレイ機能を搭載しての登場だ。実際プレイしてみると、そのマルチプレイ機能の充実ぶりには驚かされる。気になる内容については、先行したQUAKE IIの影響を多分に受けていると思われる。後ほど詳しく述べるが、チームデスマッチ、CTF、アリーナなど、いずれもQUAKE IIでヒットしたモジュールをうまく取り入れている。これなら対戦にうるさいマニアにも受け入れられることだろう。



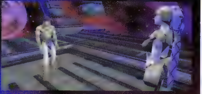
Information	
開発元	：Iguana Entertainment社
発売元	：アクレイムジャパン
販売元	：ツクダシナジー株式会社
価格	：6,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：Voodooまたは同等以上の3D対応ビデオカード（Pentium 200MHzの場合） Voodoo2または同等以上の3D対応ビデオカード（Pentium 166MHzの場合）
HD容量	：200MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX 5対応カード
対応API	：Direct3D、Glide
発売日	：3月26日

全宇宙のために使命を与えられたTUROK 2のストーリー

シングルプレイのストーリーは、前作からの続きという形をとっている。主人公テュロックの手によって、破界神「キャンペイナー」の野望は断たれ、戦いは終えんを迎えたかのように思えたが、ここで新たな敵「プライマゲン」が覚醒してしまった。

今から数千年前、プライマゲンは、エネルギートーテムを使って惑星ロストランドの中心に封印されたが、その封印が今、解かれようとしていた。光の語り手「エイドン」からこの事実を聞かされた2代目テュロックこと「ジョシュア・ファイヤーシード」は、全宇宙の知的生命体の存在を脅かすプライマゲンを倒すことを心に誓う。

ゲームの目的は、エイドンのナビゲーションを頼りに五つのエネルギートーテムを守り、六つ用意されている世界（レベル）を進んで、プライマゲンを倒すことにある。



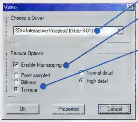
エイドンから、新たな敵の復活について知らされる2代目テュロック。[illegible]は、彼女から与えられる任務を受けて、六つの世界で戦いを繰り広げることになる

ゲームを始める前の下準備
グラフィック設定と画面情報

Direct3DまたはGlide対応のビデオカードが必須のTUROK 2は、ビデオ設定のメニューが充実しており、それぞれ処理速度または描画のクオリティーを優先させた設定が可能だ。ここでは、美しいグラフィックで快適にプレイするためのビデオ設定のポイントを紹介しよう。

速度優先か？ 画質優先か？ ビデオ設定最適化指南

Driver

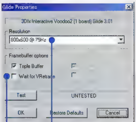


GlideまたはDirect3Dのどちらかが選択できる

ポリゴンの大きさに応じてテクスチャーを切り替える機能。もちろんオンの方がきれいだ

テクスチャーのつなぎ目の色の補間を、隣接する四つのピクセルから行うか、八つのピクセルから行うかの選択。美しい画像を得るためには不可欠なオプションだ。当然、BiLinearよりTriLinearの方が美しいが、処理が重くなる

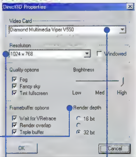
Glide



解像度のほかに、リフレッシュレートの設定も可能だ

ディスプレイの垂直同期信号にタイミングを合わせてゲーム画面を書き換えるかどうかの設定。オフにすると描画速度が速くなるが、画面が乱れることがある

Direct3D



ここでビデオカードの選択を行う。Voodoo BansheeやRiva TNTを搭載した、比較的新しいビデオカードもサポートしている

Glideのプロパティと同様に解像度の選択が可能だが、リフレッシュレートについてはWindows側で設定したものをそのまま使う仕様になっている

レンダリングに関する設定で、Riva TNT搭載カードの場合、32ビットカラーが選択できる

Direct3DのRendering Options

すべてオンにした場合



すべてオフにした場合

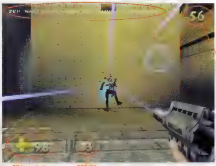


画面構成を確認しておこう

シングルプレイとマルチプレイの画面構成は基本的に同じだが、マルチプレイでは、制限時間が近づくと、右上に残り時間が表示されたり、攻撃して倒したプレイヤー名が表示される。

ほかのプレイヤーへのメッセージの送信は、デフォルトだとMキーに割り当てられている。これについては2点ほど不満な点がある。一つは自分の発したメッセージが見えないこと、もう一つはメッセージが表示される時に音が出ないことだ。この辺りは、製品版で改善されていることを期待したい。

画面上部にはほかのプレイヤーからのメッセージや、プレイヤーがほかのプレイヤーを倒した際の対戦結果がリアルタイムに表示される



残り時間
アリーナで制限時間が残り1分を切るとカウントダウンが始まり画面上にも秒数が表示される

残りヘルス　残弾数

発言者の名前　メッセージ





15種類の武器を使いこなして対戦を有利に進めよう

豊富な武器と個性的なスキンの正しい選び方

TUROK 2の最大の特徴は、その豊富な武器の種類にある。3Dシューティングとしては前代未聞の25種類も用意されており、マルチプレイで使用できるものはこの内の15種類だ。ここでは、対戦時に比較的有利に戦える武器を中心に取り上げ、武器で相手を攻撃した際のライフ減少数（攻撃力）も併せて紹介する。

Tek Bow



弓の引きによって射程距離が調整ができるが、長距離の場合、放物線を描いて飛んでいくため当てるのが難しい。しかし、このTek Bowにはスナイパーモードが用意されており、長距離でも攻撃が可能だ。着弾は非常に速く、どちらのモードも当たってしばらくすると爆発する

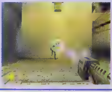


攻撃力
（足：2、胴：5、頭：50）

Charge Dart Rifle



距離が離れた相手に当てるには、ある程度エネルギーをためなければならない。攻撃を受けた側は、しばらくしびれたようになって視界が赤くなるため、ダメージが残る。また、しびれている間は無防備になるため、対戦相手のえじきになりやすい。グラフィック効果は派手だが、攻撃力はあまり高くない



攻撃力
（胴：5～10、頭：35前後）

Plasma Rifle



プラズマエネルギーを使ったライフルで、着弾速度が速い。スナイパーモードがあり、攻撃力も高いのでオールラウンドに使える武器だ。スナイパーモード時の着弾は、通常時よりさらに速くなっており、引き金を引くのとほぼ同時に着弾する。スナイピングされると即死は間違いない



攻撃力
（通常：35、スナイパーモード：130以上）

Shotgun



これがないと3Dシューティングの対戦ではないと言う人もいるだろう。弾は2種類用意されており、通常の散弾と命中すると爆発する弾がある。攻撃力は爆発弾の方が高そうだが、実は接近戦では通常弾の方が圧倒的に強力だ。遠距離の敵を狙うには不向きだが、近距離から頭や胴を撃つと即死させることが可能だ



攻撃力／通常弾（足：最大30～40、胴：最大100以上、頭：最大100以上）
攻撃力／爆発弾（すべて：30）

Scorpion Launcher



QUAKE ⅡのRocket launcherに相当するが、ロケットジャンプはできない。着弾までにやや時間がかかるため、敵の移動位置をある程度予測して撃つ必要がある。逆に言えば、遠距離から攻撃を受けても避けることが可能だ。1回の攻撃で3発のミサイルが飛んでいき、頭部に当たると即死する



攻撃力
（胴：45、頭：100以上）

Firestorm Cannon



複数の銃身が回転しながら弾を発射する速射系の武器で、QUAKE ⅡのChaingunに似ている。連続して命中した時のグラフィックが派手なので、敵に大きなダメージを与えていると思いがちだが、見た目ほどダメージを受けていない。使用する弾薬はPlasma Rifleと同じプラズマエネルギーだ

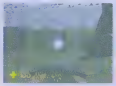


攻撃力
（足：2、胴：6、頭：30）

Torpedo Launcher



水中専用の魚雷発射装置だが、これは武器であると同時に水中を高速に移動するための乗り物としても使える。まるで『007』みたいだ。水面に出てしまうと、強制的にほかの武器に持ち替えてしまうため、水中にいる間は息の続く限り水面には出ない方がいい



攻撃力
（胴：50、頭：100以上）

Grenade Launcher



中距離用の武器として威力を発揮するが、接近戦で使うと自分も巻き添えをくらってしまう。遠くにいる敵を攻撃するのは難しいが、バウンドして飛んでいくので、使いこなせるようになれば強力な武器となるだろう。受けるダメージは大きく、最大装弾数は10発だ



攻撃力
（すべて：最大90）



TUROK 2 SEEDS OF EVIL

膨大なモデル&マップデータがマルチプレイを多様に演出

TUROK 2はマルチプレイ用のモデルが11種類も用意されており、最近リリースされた3Dシューティングの中では最も多い。マップについても同様で、デスマッチ用マップが18、アリーナ用マップが11、CTF用マップが5、合計34ものマップが用意されている。TUROK 2の対戦にかける意気込みが伝わってくる。

対戦に有利な四つのモデル

テュロック



QUAKE IIの場合、選択するモデルによって操作性が変わることはないが、TUROK 2はモデルによって移動速度が異なる。テュロックの移動速度は標準的だ

エイドン



シングルプレイでテュロックの案内役を務める女性キャラクターで、テュロックよりサイズが小さい。自分の受けたダメージを自動回復する能力を持っている

ガント



テュロックと比べてサイズがかなり小さいが、敏しょう性に富み、ダメージの自動回復能力を持っている。対戦ではかなり有利になるだろう

ラプター

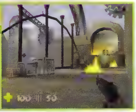


TUROKシリーズのシンボルキャラクター。武器は自分のつめしかないため、接近戦しかできない。移動速度は全キャラクター中で最速だ

マップの高低差を利用して有利な戦いを

Harbor

Harbor-1、2、3、5、6、9の合計6マップで構成されたLevel Set。シングルプレイの最初のシナリオで使われているマップで、名前のとおり港が舞台だ。破壊された都市の様子が痛々しいが、市街地戦が好きな人にはお勧めだ



Caves

Caves-1～5までの5マップで構成されたLevel Set。Caveとは洞くつのことで、縦横無尽に掘られた地下洞くつがまるで迷路のようだ。コケやキノコが、日の当たらない地下の雰囲気をよく表している



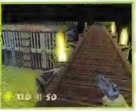
City

City-1～3までの3マップで構成されたLevel Set。石造りの巨大な建築物で囲まれており、武器は比較的高い位置に置いてあることが多い。つり橋や堀もあるので、水中戦が展開されることもある



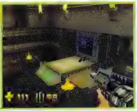
Marshes

Marshes-1と5で構成されたLevel Set。Marshesとは沼地を指し、その中に作られた砦での戦闘となる。所々にたいまつがあるが、マップ全体が暗いため、スナイピングには適している



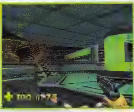
Temple

一つだけ用意されたマップ。床には溶岩が流れ、地下はトロッコ用の線路が引かれている。地下、地上、2階と、3層構造になっているため、上からの攻撃に注意したい



Primagen

一つだけ用意されたマップ。宇宙船内部が舞台で、雰囲気はなんとなくUNREALを連想させる。通路内ではShredderを乱射すると効果的だ



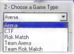
サーバーを設定しよう ルールとマップを選択して

これで必ず対戦できる設定項目完全解説

QUAKE IIに代表されるように、3Dシューティングのマルチプレイは単なるデスマッチだけではない。TUROK 2は、チームに分かれて行う対戦、旗取りチーム戦、1対1の勝ち抜き戦など、計五つのモジュールが組み込み済みで、プレイヤーを飽きさせない仕様になっている。ここではサーバーの設定方法と各モジュールの特徴を紹介しよう。

シンプルなサーバーメニューだが設定項目はバラエティー豊か

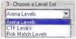
ゲームタイプの選択



五つのマルチプレイ用モジュールの中から選択できる。最大16人までの対戦が可能で、CTF(旗取りチーム戦)は2チーム、それ以外のチーム戦の場合は最大8チームまで設定できる

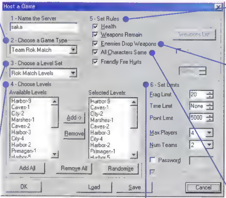
レベルセットの選択

レベルセットとは、5～18個のレベル(いわゆるマップ)を1組としたもので、このセット単位でマップの巡回が行われる



レベルの選択

日本ではマップと呼ぶことが多いが、海外ではレベルということが多い。用意されているマップはRok Matchの場合18個。レベルセットを選択した時点で使えるマップが自動的に決められるが、その中から使いたいマップを選別したり、巡回する順番を変更することも可能だ



制限の設定

Frag Limitsは対戦相手を倒した数(フラグ数)の上限で、ここで設定したフラグ数にだれかが達するとゲームの勝敗が決し、マップが切り替わる。Time Limitは制限時間の設定で、ここで入力した時間内で最もフラグを稼いだプレイヤーが最強で、このタイミングでマップも切り替わる。また、Notify GameSpyにチェックを付けておくと、GameSpyを通して世界中にサーバーを公開することが可能だ

ルールの設定

対戦時におけるルールの取り決めが設定できる。Healthはダメージを回復させるアイテムの有無、Friendly Fire Hurtsはチームメイトを間違って撃ってしまった場合のダメージの有無(チーム戦のみ)が選択できる

Enemies Drop Weapons



オンにした場合、倒されたプレイヤーは持っていた武器を手放すことになる

All Characters Same

p.053で説明したように、TUROK 2はキャラクターごとに移動速度やヘルスの最大値が異なるが、このチェックボックスをオンにした場合、全キャラクターのヘルスが100、移動速度も同じ条件で対戦できるようになる。ただし、エイドンとガントが持つ体力回復能力は使えるようだ

TUROK 2で選べるゲームタイプはこの五つ

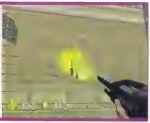
Arena



QUAKE IIで多くのプレイヤーたちを魅了したモジュール"Rocket Arena"のTUROK 2版だ。1対1で対戦を行い、勝った者が引き続き対戦を継続できるという勝ち抜き戦ルールになっている。使用可能な武器の設定ができるので、武器を限定した対戦というのも面白いだろう

Rok Match

これが最も一般的なデスマッチだ。自分以外の動くものはすべて敵であり、生き残るためには、目の前に現れる敵をすべて倒さなくてはならない。助けてくれるチームメイトもいないので頼れるのは自分の腕だけだ



Team Arena



アリーナのチーム戦タイプだ。最大8チームまで参加できるようになっており、8チームの場合はチームの構成人数は2人となる。接続するとまずは自分の入りたいチームを選んでJoinすることになる

CTF



これもQUAKE IIで発展してきたモジュールだ。CTFとはCapture The Flagの略で、お互いの陣地に設置された旗を奪い合う、チーム戦専用のゲームとなっている。参加できるチーム数は二つで、1チーム当たり最大8人まで参加できる

Team Rok Match

チームによるデスマッチ。最大チーム数はTeam Arenaと同じで8だ。クラン戦を行う時はこれを使うとよいだろう。チームメイトを間違って撃った場合にダメージがあるかないかの設定もできるようになっている



TUROK 2 SEEDS OF EVIL

基本アクションをマスターして ライバルに差をつけろ

3Dシューティングに慣れているプレイヤーであれば、操作に戸惑うことはないが、高い所から飛び降りても無傷であったり、垂直のがけをよじ登ったりする、独自のアクションがTUROK 2には盛り込まれている。これらの基本動作のほかに、対戦相手との距離に応じた的確な武器選びができれば、対戦で有利になるはずだ。

TUROK 2ならではの四つの基本アクション

高い所から飛び降りる



TUROK 2ではプレイヤーが走る時に足音がしないが、唯一、ジャンプしたり高い所から飛び降りると音がする。また、TUROK 2の最大の特徴として、非常に高い場所から飛び降りでもプレイヤーはまったくダメージを受けない。奈落の底に落ちると死ぬが、これ以外だと、どんな高さから飛び降りても無傷だ

ワープによる移動



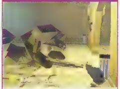
対戦のマップで変化を持たせる役割を持っているのが、「SiN」でもおなじみのワープだ。武器やヘルスが落ちている場所だけでなく、このワープゾーンの設置場所とワープでの移動先も併せて覚えるようにしよう。これを駆使すれば、人より先にアイテムをゲットしたり、緊急時に逃げだすのに使える

よじ登り



はしごは、一見してよじ登れることが分かるが、それ以外にも、がけをよじ登る方法がある。ジャングル面にあるこの壁面は、よく見ると木のくいが打ち込んであり、ここをよじ登れば、上部の洞くつに入ることができる。貴重な武器やアイテムがある可能性が高いため、見落とさないようにしたい

ほふく前進



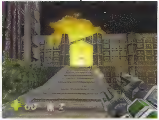
狭い通路を通りぬけるにはしゃがむ必要があるが、TUROK 2の場合、しゃがむというよりは四つんばいの姿勢になる。ただ、対戦相手がほふく前進をしているさまは、赤ちゃんがはいはいをしているように見える。殺し合いの場でこの情けない格好はないだろうという気がするが、この姿勢のままでも武器が使用できる

対戦相手との距離によってうまく武器を使い分けろ

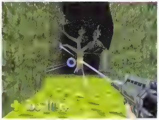
近距離用/Flame Thrower



中距離用/Scorpion Launcher



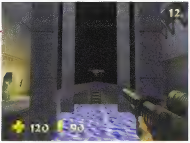
遠距離用/Shredder



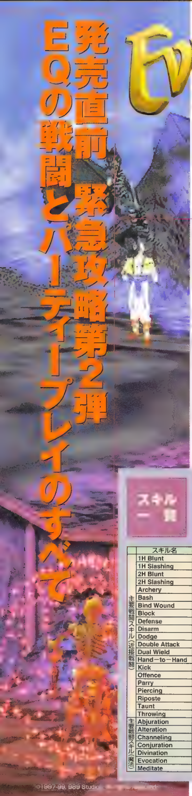
近距離、中距離、遠距離とそれぞれに適した武器が用意されているため、その状況において武器をうまく使い分けよう。遠くに敵がいるのに、Flame ThrowerやGrenade Launcherを使っても無意味だ。こういう時はShredderやPlasma Rifleを使うとよいだろう。中距離だとやはり威力のあるScorpion Launcherが強力だ。あるいはCharge Dart Rifleでしびれさせておいてから、近づいてMag 60やShotgunで仕留めるというのも効果的だ

スナイパーモードでの狙撃は暗やみから

Tek BowとPlasma Rifleはスナイパーモードが利用できるが、スコープを開くと動作が遅くなり、視界が狭くなるため防御が甘くなる。少しでも危険を減らすために、目立たない場所から狙撃するようにしよう。具体的には、暗やみや霧をうまく利用して、対戦相手の目に付きにくい場所を確保しておきたい。スナイパーモードには狙撃以外にも使い道があり、暗やみや霧で相手が確認しづらい場合、スナイパーモードに入ると、意外とはっきり見えたりする。覚えておいて損はない







発売直前 緊急攻略第2弾
EQの戦闘とパーティープレイのすべて

EVERQUEST



「EVERQUEST」の発売を直前に控え、日本人も多数当選したとされるベータテストPhase4も本誌発売のころには順調に行われていると思う。戦闘による経験値によってレベルが上がるというシステムを採用しているEVERQUESTは、プレイヤーに戦うことを運命づける。今回は、戦闘システムを中心にEVERQUEST最大の魅力であるパーティープレイについて紹介する。

70種類を超えるEQのスキル一覧

三つに大別されるスキルシステム

3月号ではスキルに関してClass（職業）別に紹介したが、今回はベータテストPhase3.5で確認できた全スキルをまとめて紹介する。これはあくまでベータテストでのゲームバランスであるが、各Classの特徴をつかむのに役立つだろう。

「EVERQUEST」（以下、EQ）のスキルは、大別すると、

① 主要戦闘スキル
② 特殊スキル
③ 汎用スキル

の三つに分けることができる。

主要戦闘スキルには近接戦闘と魔法の2種類のスキルが含まれており、近接戦闘のスキルはWarriorを、魔法のスキルであればWizardを軸に比較すると把握しやすい。

特殊スキルの大半はClass固有のスキルだが、Trackなど複数のClassで使用可能なものもある。また、HideやSneakなど、Race（種族）によっては初めから持っているスキルがいくつか存在している。

汎用スキルには、Sense HeadingやSwimmingといっただれもが必要となるスキルと、FishingやTailoringなどの生産系スキルが含まれている。これらは特に制限がなく、全Classで使用可能だ。

スキル一覧

表の見方

各Classの名称は省略記号で記した（対応は「Classの省略記号」を参照）。これはゲーム中に使用されている省略表記なので、覚えてしまうとよいだろう（主に武器防具や呪文などのアイテムが、どのClassで使用できるかを確認する画面で表示される）。習得にレベルが必要となるスキルはその値を直接示し、初期スキルは○で示した。

Classの省略記号

Class名	省略記号	Class名	省略記号
Bard	BRD	Paladin	PAL
Cleric	CLR	Ranger	RNG
Druid	DRU	Rogue	ROG
Enchanter	ENC	Shadow Knight	SHD
Magician	MAG	Shaman	SHM
Monk	MNK	Warrior	WAR
Necromancer	NEK	Wizard	WIZ

	スキル名	概要	BRD	CLR	DRU	ENC	MAG	MNK	NEK	PAL	RNG	ROG	SHD	SHM	WAR	WIZ
主要戦闘スキル（近接戦闘）	1H Blunt	片手持ちの打撃系武器を扱う能力	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○
	1H Slashing	片手持ちの斬撃系武器を扱う能力	○	—	○	—	—	—	—	○	○	○	○	—	○	—
	2H Blunt	両手持ちの打撃系武器を扱う能力	—	○	○	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○	○
	2H Slashing	両手持ちの斬撃系武器を扱う能力	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	○	—	○	—
	Archery	弓系の武器を扱う能力	○	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	—	○	—
	Bash	バッシュ。盾による攻撃	—	—	—	—	—	—	—	12	—	—	12	—	9	—
	Bind Wound	包帯による治療	—	○	○	○	○	1	○	10	15	○	○	○	5	○
	Block	ブロック	—	—	—	—	—	12	—	—	—	—	—	—	—	—
	Defense	近接戦闘の基本スキル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Disarm	武器落とし	—	—	—	—	—	27	—	40	35	27	40	—	35	—
	Dodge	避け	10	15	15	22	22	—	22	10	8	5	10	15	6	22
	Double Attack	ダブルアタック。一度に2回攻撃を行う	—	—	—	—	—	15	—	20	20	16	—	—	15	—
	Dual Wield	二刀流	—	—	—	—	—	○	—	—	15	17	—	—	15	—
	Hand−to−Hand	素手による攻撃能力	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Kick	けり	—	—	—	—	—	○	—	—	5	—	—	—	○	—
	Offence	近接戦闘の基本スキル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	Parry	受け流し	—	—	—	—	—	—	—	17	18	13	17	—	12	—
	Piercing	片手持ちの刺突系武器を扱う能力	○	—	—	○	○	—	○	—	○	○	○	—	○	○
	Riposte	突き返し	—	—	—	—	—	35	—	30	35	30	30	—	—	—
	Taunt	挑発。敵の攻撃ターゲットを自分に向けさせる	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	○	—	○	—
	Throwing	投射系武器を扱う能力	○	—	—	○	○	○	○	—	○	○	—	—	○	○
主要戦闘スキル（魔法）	Abjuration	魔法系統の一つ。主に防御系の呪文を扱うスキル	—	○	○	○	○	—	○	9	9	—	9	○	—	○
	Alteration	魔法系統の一つ。主に回復系の呪文を扱うスキル	—	○	○	○	○	—	○	9	9	—	9	○	—	○
	Channeling	呪文の詠唱を速くし、かつ持続させる	—	4	4	○	○	—	○	—	—	—	—	4	—	○
	Conjuration	魔法系統の一つ。主に召喚系の呪文を扱うスキル	—	○	○	○	○	—	○	9	9	—	9	○	—	○
	Divination	魔法系統の一つ。主に感知系の呪文を扱うスキル	—	○	○	○	○	—	○	9	9	—	9	○	—	○
	Evocation	魔法系統の一つ。主に攻撃系の呪文を扱うスキル	—	○	○	○	○	—	○	9	9	—	9	○	—	○
	Meditate	めい想。Manaの回復を早める	—	8	8	4	4	—	4	15	15	—	15	8	—	4

最高レベルは50？ スキルの上昇と習得について

スキルは各ClassのギルドトレーナーNPC）から学び、習得済みのスキルは使用することによって上昇していく。「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）のスキルシステムと違うのは、レベルとクラスによって上限値があることと、100%ベースではない点だ。3月号でも紹介したように、EQではRPGではおなじみのレベルアップシステムが採用されており、レベルによってスキルの上限値が定められている。あくまで目安だが、そのキャラクターの現時点の上限値は、レベル×3〜5である（レベル10であれば30〜50となる）。現在のところ、最高レベルは50とうわさされているため、スキルの最大値は250前後のようだ。筆者もスキルが100を超えることは実際に確認した。スキルの正確な値は、上昇した際にチャットウインドウで知ることができるが、普段はスキルの熟練度を示す呼称で判別する（表参照）。



レベル1のキャラクターがトレーニングを受けようとしている画面。左に表示されているリスト（赤枠）が習得可能なスキルリストだ（右が習得済みのスキルとその熟練度、黄枠）。……に必要なレベルも表示されるので、ゲームを始めたら、まずここで確認しておこう

スキルの熟練度

呼称	スキル値
Awful	0〜10
Feeble	11〜20
Very Bad	21〜30
Bad	31〜40
Below Average	41〜50
Average	51〜60
Good	61〜80
Excellent	81〜100
Master	101〜?

キャラクターの特徴を決定付ける スキルによる制限と効果

それぞれのキャラクターが固有のClassを持つEQだが、各Classの特徴は、スキルの習得可能／不可能によって表されている。これは、各Classの基本的な攻撃方法（装備可能／不可能）も制限していることに注意してほしい。例えば、2H Slashのスキルを習得できない魔法使い系のClassは、絶対に2hand Swordを装備できないということである。同じように、Slashingのスキルを習得できないClericは、刃が付いた武器を扱えない（ファンタジー世界のお約束）。

スキルは、自動的に使われるものと、任意に使用するものがある。これはUOを知っている人ならば、容易に理解できるだろう。EQのOffenceや1H Slashingは、UOでいうTacticsやSwordmanshipに当たり、戦闘時に自動的に使用される。任意に使用するスキルというのは、プレイヤーが使いたいときに操作を行うことで発動するスキルのことである。EQのHideやTrackは、UOのそれとほぼ同じ仕組みだ。

スキルが高ければ効果を発揮するのは当然のことだが、戦闘に関連するスキルの多くは、敵（モンスター）が自分より弱い場合に成功しやすい。逆にいえば、強い敵に対しては攻撃が当たらなかったり、魔法がresist（無効化）されてしまうのだ。

操作Tips

スキルアイコンの登録

任意に使用するスキルは、アイコンボタンを設定し、これを押すことで発動する仕組みになっている。メイン画面右には「ABILITIES」と「COMBAT」というボタンがある。戦闘に関連したスキルはCOMBATから、そのほかのスキルを使いたい場合はABILITIESからアクセスする。初めは何も登録されていないので、画面右下の六つのアイコンボックスへ設定していこう。





画面右下のSKILL 1〜6と書かれたアイコンボタンは未登録の状態を示す。このボタンを右クリックすると使用可能なスキルが画面中央にポップアップする。左クリックで任意のスキルを選択する……

	スキル名	概要	BRD	CLR	DRU	ENC	MAG	MNK	NEK	PAL	RNG	ROG	SHD	SHM	WAR	WIZ
特殊スキル	Alchemy	薬剤調合	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	10	−	−
	Apply Poison	毒を武器に塗る	−	−	−	−	−	−	−	−	−	10	−	−	−	−
	Back Stab	背後からの強打	−	−	−	−	−	−	−	−	−	10	−	−	−	−
	Brass	Bardのスキルの一つ。金管楽器による演奏	11	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	Disarm Trap	わなの解除	30	−	−	−	−	−	−	−	−	20	−	−	−	−
	Dragon Punch	Monkの必殺技の一つ	−	−	−	−	−	25	−	−	−	−	−	−	−	−
	Eagle Strike	Monkの必殺技の一つ	−	−	−	−	−	20	−	−	−	−	−	−	−	−
	Feign Death	Monkの特殊能力。死んだふり	−	−	−	−	−	17	−	−	−	−	−	−	−	−
	Fletching	矢を作る	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	Flying Kick	Monkの必殺技の一つ	−	−	−	−	−	30	−	−	−	−	−	−	−	−
	Forage	フィールドから食料を調達する	12	−	5	−	−	−	−	−	3	−	−	−	−	−
	Harm Touch	Shadow Knightの特殊攻撃能力（最大HPの約半分の値、1日に1回）	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−	−	−
	Hide	隠れ身（Dark Elfの初期スキルでもある）	25	−	○	−	−	−	−	−	25	7	−	−	−	−
	Instill Doubt	詐欺	−	−	−	−	−	−	−	−	−	22	−	−	−	−
	Lay Hand	Paradinの特殊回復能力（最大HPと同等の値、1日に1回）	−	−	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−
	Make Poison	毒の調合	−	−	−	−	−	−	−	−	−	20	−	−	−	−
	Mend	気孔による治療	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−
	Percussion	Bardのスキルの一つ。打楽器による演奏	5	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	Pick Lock	かぎ開け	40	−	−	−	−	−	−	−	−	6	−	−	−	−
	Pick Pocket	スリ	−	−	−	−	−	−	−	−	−	3	−	−	−	−
	Research	調査	−	−	−	10	10	−	10	−	−	−	−	−	−	10
	Round Kick	Monkの必殺技の一つ	−	−	−	−	−	5	−	−	−	−	−	−	−	−
	Safe Fall	受け身。落下ダメージの軽減	24	−	−	−	−	3	−	−	−	12	−	−	−	−
	Sense Trap	トラップ感知	−	−	−	−	−	−	−	−	−	5	−	−	−	−
	Singing	Bardの基本スキル。歌唱力	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	Slam	体当たり（Troll、Barbarianの初期スキル）	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	Sneak	忍び足。モンスターに感知されにくくなる（Halflingの初期スキルでもある）	17	−	−	−	−	8	−	−	10	○	−	−	−	−
	String	Bardのスキルの一つ。弦楽器による演奏	8	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	Tiger Craw	Monkの必殺技の一つ	−	−	−	−	−	10	−	−	−	−	−	−	−	−
	Tinker	細工（Gnomeの特殊スキル）	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	Track	トラッキング。周囲にいる生物の位置を追跡する	35	−	20	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−
	Wind	Bardのスキルの一つ。管楽器による演奏	14	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

	スキル名（概要）	BRD	CLR	DRU	ENC	MAG	MNK	NEK	PAL	RNG	ROG	SHD	SHM	WAR	WIZ
汎用スキル	Alcohol Tolerance（アルコール耐性）、Baking（菓子作り）、Beg（物乞い）、Brewing（醸造）、Fishing（釣り）、Jewel Craft（宝石加工）、Pottery（陶芸）、Sense Heading（方角感知）、Smithing（鍛冶）、Swimming（水泳）、Tailoring（裁縫）	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

EQ世界におけるモンスターの生態

各Zoneによって出現するモンスター(NPC)が異なるEQの世界。ここでは、Norrathの大地で生き抜いていくこつとして、まずモンスターの生態を説明しよう。パーティープレイの基礎知識ともなるので、じゅうぶん理解しておいてほしい。

リアルな仮想世界を実現するモンスターの生息地と強さ

EQの世界は、Zoneと呼ばれる複数のエリアで構成されている(約50)。街やフィールド、ダンジョンは、すべて固有のZoneで、これら全体がNorrathの世界を作り上げているのだ。いわゆるモンスター(NPC)は、フィールドとダンジョンのZoneに生息しており、何が出現するかはZoneによって異なる。登場する敵の種類も、動物や昆虫を始め、亜人種、妖精、魔獣、アンデッド、エレメンタルなど多岐にわたるが、ポイントは次の点にある。

①同じ名称と姿のNPCであっても、その強さは一定ではない。

②同じNPCに見えても、Zoneが違えば、強さがまったく違う場合もある。

これは、あくまで戦闘のマンネリ化を防ぐことを意図してデザインされたもので、プレイヤーに戦闘のスリルと興奮を常に与え続けてくれるエッセンスである。以前に勝てたからといって次にまた勝てるとは限らないし、Zoneが違えば同じNPCであっても決して気を抜くことはできないのだ。

とはいえ、戦闘するまで敵の強さが分からないということではない。EQには敵の強さを調べる独特の仕掛けが用意されているからだ。目安としては、単独行動ならばCONSIDERによるメッセージが青の敵まで、同じレベルのパーティーの場合は黄色の敵までが限界と覚えておこう(「NPCの強さ」参照)。赤の敵を見たら逃げるのが基本で、挑むかどうかは無事逃げられてから考えよう。

もう一つ注意点として補足しておきたい。装備が備わっていないビギナーが狩りをするような街周辺のZoneであっても、非常に強いモンスターが生息している。つまり、レベル1のキャラクターであれば、遭遇すると瞬殺されてしまうということだ。これは仮想世界の成り立ちとしてはリアルだし、異なるレベルのキャラクターが出会うための仕掛けだと筆者は理解している。

NPCの強さ

難易度	メッセージの色	CONSIDERによるメッセージ
弱い	緑	looks like a reasonably safe opponent
↑	青	looks like you would have the upper hand
	青	looks a little risky, but might be worth a try
	青	looks kind of dangerous
	黒	looks like an even fight
	黒	it appers to be quite formidable
	黄色	looks like quite a gamble
↓	黄色	looks like It would wipe the floor with you
強い	赤	what would you like your tombstone to say?

(注)CONSIDERによるメッセージは、敵を右クリックするか、敵をターゲット化して「/c」とタイプすると表示される

多彩な行動パターンを持つNPC

NPCの行動パターンは三つの表にまとめたので、これらが組み合わさるとどうなるかを補足しておこう。

一定個所にとどまっているNPCは、1人ではなく複数のケースが多い。相手が攻撃的であれば、近づいただけで一斉に複数の敵から襲われてしまう。ランダムにさまよっている相手が攻撃的である場合は不意打ちが怖い。非攻撃的であれば強さを確認する余裕もあるため、比較的扱いやすいといえる。

行動パターンにおいて倒すのが容易なのは、逃走せず、仲間を呼ばない敵である。逆に倒すのが難しいのは、逃走して仲間を呼ぶ敵だ。前者のタイプはまれで、実際には後者のパターンが多い。特にダンジョンでは、逃走した敵が恐ろしい数の仲間を呼んで戻ってくることがある。

通常NPCは、最初に攻撃した者か、索敵範囲に近づいた者をターゲットとする。しかしながら、NPCによっては表にあるようなターゲット変更を行う。このターゲット変更は、特にパーティープレイの際に必要となる基礎知識だが、単独でプレイしている場合も無関係ではない。近くにいる者へターゲットを変えることがあるため、ほかのプレイヤーキャラクターを追ってきたNPCが、あなたを攻撃し始めるかもしれないのだ。

ゾーン内での行動パターン
ランダムにさまよう
一定ルートをパトロールする
一定個所にとどまっている

一般行動特性
攻撃的/非攻撃的
逃走する/逃走しない
仲間を呼ぶ/仲間を呼ばない

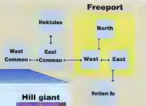
ターゲットの変更
多くのダメージを与えた者へターゲットを変える
回復魔法を唱えた者へターゲットを変える
近くにいる者へターゲットを変える

NPCとは?

NPC(ノンプレイヤーキャラクター)というと「街の店員」というイメージが強いかもしれないが、EQではコンピューター(サーバー側)が操る人やモンスターの総称としてNPCという言葉が使用されている。Bandit(山賊)やNecromancer(邪悪な魔法使い)など、人の姿をした敵が多数出現することがその理由だが、各種族の対立というバックグラウンドも無関係ではない。Humanなどの種族から見ると、コンピューターが操るTrollやOgreはモンスターに違いないが、逆から見ると同種族となるからだ。

Zone Mapと登場するモンスターの一例

3月号でもZoneについては若干触れたが、イメージをつかんでもらうため、Antonica大陸東の一部を図に示した。矢印で結ばれたZoneは往来が可能なことを意味し、このつながりを覚えていくことが旅をする上で不可欠となる。また、Zone:West Commonを例に、EQの世界に登場するNPCの一部を紹介しよう。

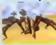


West CommonのNPC

弱い	Orc porn、Rattle snakeなど
やや強い	Skelton、Puma、Giant spider、Banditなど
強い	Kodiak、Willowisp、Ghoulなど
かなり強い	Hill giant、Griffonなど

Orc porn


Puma


Giant spider


Kodiak


Ghoul


Hill giant


戦うことを運命づけられたEQでは、まず、戦闘の仕方を覚える必要がある。ここでは、ゲーム画面に表示される各種情報と、戦闘システムの基本を確認しておこう。

戦闘システム解説その1 画面の見方と戦闘の基本

戦闘能力が確認できるキャラクターデータと装備のウインドウ

キャラクターの戦闘能力は、レベルとスキルによるところが大きい。そのため、序盤では装備にこだわるより、レベルアップを優先していけば問題ないだろう。中盤以降は、ステータスとレジストを上げるマジックアイテムや、通常武器では攻撃できないモンスターを倒すための魔法の武器が必須となっていく。



①Name/Level/Class(キャラクターネーム/レベル/職業)

②HP/AC/ATK(ヒットポイント/アーマークラス/攻撃力)
ACは高ければ高いほど良く、装備やDefenseのスキルが上がることによって上昇する。ATKは現在装備している武器を扱うスキルとOffenceのスキルから割り出された値。あくまで基本的な攻撃力の目安で、現在装備している武器の性能とは関係ない。

③EXPERIENCE(経験値)
経験値は目盛りで表示され、いちばん右までたまるとレベルが上がる。ちなみに、EQプレイヤーの間では、このひと目盛りをBubbleと呼ぶ。

④STATUS(ステータス)
各ステータスの意味は、3月号を参照。白い文字で書かれた数値は、キャラクター作成時の値だ。魔法の装備品によってステータスは上下し、+の修正がされているものは緑、−の修正がされたものは赤で、その値が表示される。

⑤RESISTANCES(特殊攻撃に対する耐性)
近接戦闘における防御力を示すACに対し、魔法を始めとした特殊攻撃の防御力を示すのがこのレジストである。こちらもステータスと同じく、修正が加えられた値は異なる色で示される。

⑥WEIGHT ALLOWANCE(重量制限)
左の値が現在の重量で、右の値が持ち運べる適正重量を示す。適正重量を超えると、移動速度やACが下がるなど、行動に制限が加わる。適正重量の値は現在のSTRとまったく同じ(アイテムの重量はWTという単位だが、STR×10のWTまで持ち運べると考えればよい)

⑦INVENTORY(装備)
画面では分かりにくいため、各部位を表にまとめた。防具は全部で17種、武器は近接×2、間接×1が装備可能だ。補足すると、EARにはイヤリングを、FINGERには指輪をそれぞれ装備できる。近接戦闘用の武器はDual Wieldのスキルがないと二つめを装備できない。

	EAR	NECK	FACE	HEAD	EAR
FINGER	WRIST	ARMS	HANDS	WRIST	FINGER
SHOULDERS	CHEST	BACK	BELT	LEGS	FEET
		MELEE WEAPON	MELEE WEAPON	RANGE WEAPON	AMMO

⑧MONEY(所持金)

⑨MAIN BACKPACK(メインバックパック)
そのままだと八つのアイテムしか持てないが、バックパックなどの入れ物を用意することで、より多くのアイテムを持つことができる。

⑩ITEM DATA(アイテム情報)
アイテムを右クリックして、数秒押したままにすると表示される情報。名称、性能、重量、装備可能な職業・種族が確認できる。Atk Delayは武器を振る速さ、DMGは武器の威力を示す。

戦闘システムの基本を理解しよう

戦闘の流れ

戦闘は、

①ターゲットの選定
②戦闘開始
③死体からのルート(略奪)

という流れで行う。通常のRPGと特に変わらないが、EQならではのポイントを中心に解説しておこう。

EQでは、敵を発見したら、まずしなければならないのが強さの把握だ(p.058参照)。注意してほしいのは、実際の戦いは1 on 1の状況ばかりではないということ。たとえ「looks like a reasonably safe opponent」の敵であっても、複数を同時に相手にすると思わぬ苦戦を強いられる。

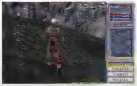
武器による戦闘自体は、UOと同じように自動的に攻撃を続けてくれる仕組みなので、あまり忙しくはない。しかしながら、3DゲームのEQでは、背後から敵が襲ってくることもあるため、周囲の状況確認が必要である。目の前の敵に夢中になっていると、いつの間にか敵に囲まれているということになりかねないのだ。

無事に敵を倒すことができたら、お楽しみのルート(略奪)となる。UOと同じく、EQでも敵からお金や武器防具、生産のための素材など、さまざまなアイテムが手に入る。注意点としては、EQでは重量に加え、個数による制限もあることだ。

経験値とルート

ネットワークRPGでは特に気になる経験値の得方とルートの許可。EQでは、厳密にいうと敵に最もダメージを与えた者がその敵を倒したことになる。つまり、見知らぬ2人がNPCを奪い合うように攻撃した場合は、そのNPCのHPを半分以上奪った方が、経験値とルートを得られるのだ。これは実力による判定だと考えれば、ある程度納得がいく仕組みだろう。

また、基本的な仕組みとして、経験値はCONSIDERによる判断で、青以上の敵でないと入らない。つまり、実力相応の敵を倒していかないと、経験値が得られないということだ。ルートできる物も強い敵であればあるほど良くなっていくので、レベルが高い者と低い者が同じ敵を奪い合う状況はあまりない。



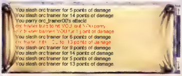


戦闘システム解説その2 近接戦闘のスキル

剣と魔法の戦闘がリアルタイム3Dで繰り広げられるEQの世界。ここでは、剣をメインに繰り広げられる近接戦闘について見ていこう。EQで選択可能な14種の職業の約半分が、この剣の道を歩む。

RPGではオーソドックスな近接戦闘システム

EQの近接戦闘はアクション性が高いと思うかもしれないが、実は非常にオーソドックスなRPGのスタイルを踏襲している。武器による戦闘は、攻撃のオン／オフ操作をするだけで、「DIABLO」のようにタイミングよく毎回マウスをクリックする必要はない。また、攻撃や受けたダメージも、「だれだれが、何々に何ポイントのダメージを与えた」といった形でチャットウインドウに表示される。リアルタイム制なので、攻撃のタイミングは互いの能力や武器の振りの速さ(ATK Delay)で異なるが、表示されていくメッセージだけを見れば、「WIZARDRY」などの古典的なRPGとほとんど同じなのである。



戦闘時のチャットウインドウの様子。グラフィックは最新の3Dでありながら、内容は多くのプレイヤーにとって親しみ深いものだ

近接戦闘関連のスキル解説

EQで使用されるスキルについては、p.056、057にリストアップしたが、情報量があまりにも膨大であった。ここでは、戦闘関連のスキルをピックアップしてまとめ直し、より詳しい説明を加えたので参考にしてほしい。

武器スキル



Plate姿のBarbarianのWAR。手に持っているのはダンジョンNajenaで手に入るOgre Maul



1Handの武器を使う場合は、当然盾を使用できる。ちなみに、この人はGMで、色の違うPlateを着ている

武器スキルは、素手、打撃系(メイスやつえなど)、斬撃系(剣、おのなど)、刺突系(ダガーやレイピアなど)の4種と一部両手持ちのものがある。

武器スキル	近接	1H Blunt
		1H Slahing
		2H Blunt
		2H Slashing
		Hand-to-Hand
		Piercing
	間接	Archery
		Throwing

刺突系は、ダメージは低いがスピードが速く、打撃系はその逆といった具合に、特定の武器種が強いということはない。自分の職業で使用可能なものから好みで選ぼう(さすがに素手はMNKにしかお勧めしないが)。間接攻撃の武器は、ベータテストPhase3.5の段階ではあまり人気がない。コストが高いことも理由の一つだが、間接攻撃のためには一定距離を維持せねばならず、近づいてくる敵にはなかなか撃てないからだ。

攻撃補助スキル

BashやKickは敵に直接ダメージを与えるスキルで、戦士系の多くの職業が使用可能だ。これらは約10秒弱の間隔で再度使用でき、武器＋αのダメージが期待できる。ただし、両者の同時使用はできない点と、Bashには盾が必要な点に注意してほしい。

Dual Wieldは、利き腕ではない方(盾を持つ腕)で攻撃が可能となるスキルだ。このスキルは自動的に使用されるタイプだが、毎回発動するわけではない(スキルの熟練度と敵の強さによって異なる)。残るDouble Attackも自動的に使用されるスキルで、発動すると通常1回の攻撃が2回となる。単純計算でいくと、Dual WieldとDouble Attackが共に発動すれば、ダメージは通常の3倍にも及ぶ。

攻撃補助スキル	Bash
	Double Attack
	Dual Wield
	Kick



Dual Wieldが発動したところ。異なる武器種のスキルを鍛えておけば、このようにMorning StarとScimitarの併用も可能

防御スキル

防御スキルは、ほとんどが自動的に使用される。Dodge、Parry、Blockは、敵からの攻撃を通常よりも受けにくくするスキル。現時点ではグラフィックのモーションはないため、チャットウインドウのメッセージでしかその効果を知ることはできない。Riposteは攻撃を受けた際に発動し、自動的に反撃するスキルである。Disarmは未確認だが、文字どおり相手が手に持っている武器をたたき落とせるとうわさされている。

防御スキル	Block
	Disarm
	Dodge
	Parry
	Riposte

特殊スキル

Tauntは便宜上特殊スキルに分類したが、これは戦闘の基本スキルといってもよいくらい重要である。敵の攻撃ターゲットを自分に仕向けることができるため、モンスターの動きをプレイヤー側がコントロールできるのだ。パーティープレイにおいても軸となるスキルだと覚えておこう。

そのほかの特殊スキルはすべてKickと同じように、一定間隔に一度使用可能なスキルである。Back Stabは、通常の攻撃を上回るダメージが期待できるが、敵の背後を取らねば使用できない。逃走する敵を追いかける場面で役立つが、通常はTauntが可能なClassとの連携が必要だ。SlamはKickやBashと非常に似ている。違うのは、ダメージが少ない代わりに敵をStun(まひ)させる効果がある点だ。KickやBashとの同時使用は不可能なので、状況に合わせて選択するスキルといえる。

ここに挙げたMNKの特殊スキルは、通常の攻撃＋αとして役立つもので、高レベルの特殊スキルほど、より多くのダメージを与えることができる。同時使用できないため(Kickとの併用も不可)、上位のスキルをメインに使うことになる。

特殊スキル	Back Stab
	Dragon Punch
	Eagle Strike
	Flying Kick
	Round Kick
	Slam
	Taunt
	Tiger Craw

操作Tips

スキルアイコンをショートカットへ登録する

「ABILITIES」や「COMBAT」からアクセスするスキルアイコンのボタンだが、これらは画面左下のボックスへ自由に登録可能だ。このショートカットは、左上から順にキーボードの数字キーと連動している。つまり、テンキーの1～6で、登録したスキルが簡単に使用できるのだ。応用として、スキルだけでなく、魔法の呪文もここに登録できる。



登録の操作はドラッグ&ドロップだが、ちょっとこつが必要。ドロップの際は四角い枠に無理に合わせずに、ドラッグしたアイコンの左角を置きたいボックスの真中に合わせると良い

14種類ある職業の中で、WAR、ROG、MNKを除く11種の職業は、なんらかの魔術を使うことができる(BRDの場合は特殊だが)。EQでのパーティープレイは、魔法の種類による役割分担といって差し支えないほど重要な要素となる。状況に応じた魔法の使い分けができなければ、パーティーの団結は崩れ、死地に向かって止まることなく落ちていくだろう。

戦闘システム解説その3 パーティープレイにおける魔法使い

11種の職業で使えるダメージ魔法の種類と効果

ダメージ魔法は、魔法が使えるすべての職業で唱えることができる。最も多様で得意とするのはWIZだが、レベルや敵によってはCLRの方が強力なダメージ魔法を使うこともある。

ダメージ魔法の基本は、単一のターゲットにダメージを与える魔法だ。より大きなダメージを与えられる魔法の方が単位時間当たりの効果はあるが、戦闘初期に大きなダメージを与えると、魔法使い自身がモンスターの標的になってしまう。前衛となる戦士が、2、3回の攻撃で与えるダメージ程度の攻撃魔法を繰り返し使うのが得策だ。BOLT系と呼ばれるダメージ魔法は、弓矢などの遠隔攻撃と同様に、ある程度ターゲットから離れていなければ効果はない。

複数のターゲットにダメージを与えられる範囲攻撃魔法は、3種類ある。一つはレイン魔法と呼ばれるもので、一定範囲にダメージを与える雨を降らせるものだ。ほかの範囲魔法と違って、敵がダメージを恐れて走り回るようになる。レイン魔法と似ているが、ターゲットの周囲にダメージを与える範囲魔法もある。これは川などの障害物を挟んで、戦士が複数の敵を引き付けている場所に使うと効果がある。接近している敵の群れにダメージを与える範囲魔法もあるが、もちろんターゲットが変わるため、あまり使われない。

範囲魔法は、複数の敵に対してダメージを与えられる効率的な魔法に思えるが、体力のない魔法使いにモンスターが集中することになるため、パーティープレイでは愚者の魔法とされている。



WIZのランク4魔法「Firestorm」は、AE Radius Damage魔法である。画面のように敵と接近していなくても、ダメージを与えることができる。見た目が派手な魔法だが、実際のダメージは大したことはない



WIZのランク3魔法「Fingers of Fire」は、PB Radius Damage魔法である。画面のように周囲に炎のフィールドをわき上がらせ、一定時間ダメージを与え続けるため、弱いモンスターは逃げまどうことがある

パーティーで重宝される防御および補助魔法

ACを高めたり、魔法や毒に対する抵抗力を増したり、HPを増やす魔法は、なんらかの形ですべての魔法使いが使う。主にCLRが得意で、このためだけでも彼らは必要だ。防御魔法は戦闘が始まる前にかけておくことができるので、パーティーのメンバーからの要求にこたえるようにしよう。

走る速度を増す魔法、姿を透明にする魔法などは、パーティーでの移動の際に役立つ。移動という点でいえば、スタート地点を変更できる魔法や、高レベルのWIZとDRUだけが使うパーティー全員を別の場所にテレポートさせる魔法なども便利だろう。



West FreeportはBefallenやNajenaなどのダンジョンへ向かう冒険者が集まる場所だが、往路にはHill GiantやDark-Elf Guardなど、瞬殺もののモンスターが出没する。Invisibilityで透明化してすり抜けよう

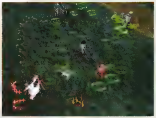
パーティーメンバーを救出する回復および治療魔法

毒に侵されたり、病気になったりすることは、EQの戦闘では珍しくない。もちろんHPを減らすことは常にある。CLRなどの回復系魔法を得意とする者が、戦闘に夢中になりすぎてパーティーメンバーのHPの減少に気付かずにいたら、間違いなく非難されるだろう。CLRのManaはすべて回復のためにあると思っておいた方が良い。

状況に応じて使われるそのほかの魔法

逃げようとするモンスターを足止めしたり、食料や水を生み出してパーティーを飢えから救う魔法、召還または魅了することで忠実な盾役を得る魔法、継続してダメージを与える毒系の魔法を取り除く魔法など……。パーティープレイでは、状況に応じた魔法の使いこなしが求められる。

Manaを惜しみなく使うことは魔法使いの務めだが、Manaを無駄遣いすることは何よりも避けなければならない。実際のパーティープレイでは、この矛盾に悩むことだろう。悩むことによって生まれた結論が、あなたの魔法使いとしてのロール(役割)となるのだ。



一般的なパーティープレイでは、このような配置で戦う。PALとWARが前衛を務め、Rootで足止めした後、離れた場所からWIZが魔法を打ち込む。RootはAlterationスキルの魔法で、WIZよりCLRの方が上手だ

TRPG感覚あふれるパーティープレイの概要

各プレイヤーが仮想世界の1人の冒険者となるEQでは、互いに協力して戦うためのパーティーシステムが用意されている。ここでは、パーティーの組み方や経験値の配分などの基本的な仕組みを紹介しよう。

連携を図って敵を倒すパーティープレイの魅力

EQは単独(ソロ)でプレイすることもできるが、パーティーを組むのが自然である。なぜなら、EQのキャラクターは、職業という明確な能力差(強さではない)を持っているからだ。



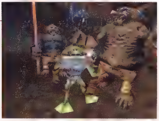
ゲームとはいえ　　賭けた戦闘を共　　たプレイヤーとは友情が芽　えることもしばしば。実際に会ったことのない人と親しくなれるのは、ネットワークゲームならではの体験だろう

例えば、WARは確かに戦闘の達人だが、回復手段を持っていない。傷を負ったら、座って長時間休むしかないのである。逆に回復魔法を得意とするCLRだが、近接戦闘／攻撃魔法の能力は、ほかの専門職をはるかに下回る。自分に回復魔法を唱えつつ戦っても、同レベルの戦士が勝てる敵すら倒せないことがあるのだ。攻撃魔法に長けたWIZはどうだろうか？　Manaがじゅうぶんにあれば強いが、打たれ弱いという面もある。敵の攻撃で魔法を中断されるため、単独では満足に攻撃できないまま命を落とす危険性が高い。

そのような3者が出会った場合、どうしたらいいかはいうまでもないだろう。WARが敵を引き付け、WIZが魔法をたたき込み、CLRが傷をいやす。それぞれのメンバーが自分の職業能力をフル活用し、連携を図りながら敵を倒す。これこそがEQのだいご味である。1人では勝てない強敵に対しても、パーティーを組んで挑戦しよう。当然そこには、より多くの経験値と財宝が待っているのだ。

パーティーシステムの概要

EQでは、最大6人までのパーティーをいつでも作ることができる。街で仲間を募ってダンジョンへ向かってもいいし、偶然出会った人とその場で組んでもいい。ここでは、パーティーに関連した機能の補足と基本的な事項を紹介しよう。



異なる種族と遊べ　点もEQの魅力　彼らの名誉のため補足しておくが、真ん中にいるカエルのような生き物がモンスターである　周りにいるTrollは、あくまでパ　ティーメンバーだ

パーティー関連の機能

メンバーリスト(GROUP MEMBER)
通常、他者を選択するには実際の3D画面でクリックしないといけないが、パーティーのメンバーはこのリストから選択可能となる。また、パーティーのメンバーのHPが一覧できるので、状況判断や対処が速やかに行える。

勧誘と除隊(INVITE、DISBAND)
組みたい人にターゲットを合わせ、INVITEボタンを押すと、相手のINVITEボタンがFOLLOWボタンに変わる。相手が承諾してFOLLOWボタンを押せば、メンバーリストに加えられる。INVITEを行った人は形式上のリーダーとなり、メンバーを増やす場合は、その人がINVITEする。除名したい場合は、メンバーリストから相手の名前をクリックし、DISBANDボタンを押す。



パーティープレイでの経験値とルート

パーティーを組んで戦闘を行うと、敵を倒したという判定には、パーティー全体で与えたダメージが適用される(CLRがメンバーの回復に専念し、敵にダメージを与えなくてもまったく問題ない)。

経験値は全員に配分されるが、メンバーのレベルが違う場合は均等ではない。レベル差があまりにも開いていると、低いレベルの者に経験値が入らない仕組みとなっている。本稿執筆時点では、パーティーを組めるレベル差は約8程度。これはパーティーシステムを利用して楽に経験値を稼ごうとするのを防ぐための仕組みである。

倒した敵のルートは、パーティーメンバーであればだれでも行える。そのため、パーティー内で順番を決めてルートするのが普通だ。また、オプション設定でルートしたお金をメンバーに自動的に分配する機能が使える予定となっている。

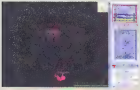
パーティートーク

EQの会話には複数のモードがある。グループ内発言を利用すると、パーティーメンバーだけに発言が届く。距離が離れていても会話できるため、UOをICQチャットやIRCなどと併用してプレイしている感覚に近い。一緒に冒険するうちに互いに打ち解け、くだらない冗談が飛び交うようになる。質問や有益な情報交換も気軽にできるチャットだ。

キャラクターの死とペナルティー

EQでは、キャラクターの死にペナルティーが設けられている。Phase3.5での情報なので確定ではないが、死んでしまうと、経験値を表すバー全体の約1／10～1／5(0.5～1Bubble)に当たる経験値を失うのだ。実はこの部分がEQの魅力の根幹だといっても過言ではない。ペナルティーがあるために戦闘のスリルと達成感が際立ち、プレイヤーは皆死を恐れつつも文字どおり冒険をしていくのだ。昨今のRPGでは珍しいかもしれないが、古くからのRPGファンなら納得できる仕組みであろう。

死亡した後は、スタート地点に戻される方式となっている。装備は死体に残されており、一定時間内に回収しないと消えてしまう。死体が消えるまでの時間は、レベル5以上のキャラクターで約8時間。死体は本人だけがルートできるため、他者に取られる心配は一切ない。本人がコマンド(/consent)を使うことによって、他者にルートを許可することはできる。



ると死亡である。状況によっては助かることもあるが、あくまでわずかな時間的猶予が残されていると考えよう

各職業の役割を生かしたパーティー構成員研究

異なる職業を持つプレイヤー同士が自由にパーティーを組むEQでは、その構成は実に多彩となる。どのようなパーティーを組むかはプレイヤー次第だが、参考として最適なパーティー構成や各職業のパーティー内での役割を紹介する。

最適なパーティー構成とは?

初めに注意しておきたいのは、最適なパーティー構成が最高のパーティーになるとは限らないということ。人と人が一緒に遊ぶネットワークRPGでは、どんなに互いのキャラクターの能力が優れていても、息が合わなければどうしようもない。逆に息の合ったプレイができたとき、それがその人にとって最高のパーティーとなるだろう。良いパーティーとなるよう心掛けることが最も大事なのだ。

本題に戻るが、EQでは全14種も職業がある。当然ながら、適した組み合わせというのが存在している。まず、パーティー全体として必要とされる能力を図1に示した。この三つの能力を軸に各職業を分類したのが図2である。新たに近接攻撃補助という分類を加えた理由は、Tauntのスキルの有無に関係がある(詳しくはp.064を参照)。CLR、SHM、DRUは攻撃魔法も使えるが、パーティー内の役割としてはあくまで回復・補助魔法がメインとなる。これら3職業は、状況によって戦い方を適切に変えられるかどうかがポイント。くれぐれもManaをすべて攻撃魔法に使ってしまわないように注意したい。BRDも近接戦闘能力を持つが、ソングによる補助が主な役割だ。



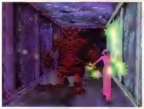
ダンジョンはバランスの取れたパーティーで挑みたい。このParmaFrostでは20レベル前後の冒険者が集う

図1

	近接攻撃	
回復・補助魔法		攻撃魔法
	パーティー	

図2

回復・補助魔法	近接攻撃	攻撃魔法
CLR	WAR	WIZ
BRD	PAL	ENC
DRU	RNG	MAG
SHM	SHD	NEK
	近接攻撃補助	
	MNK	
	ROG	
	パーティー	



Evil系のRace(種族)は……くと、Guardに襲われるなど制限が多い。そのため、自然とE……同士でパーティーを……ことが多くなる

パーティー構成の実例 この五つが基本だ

実際のパーティープレイでは、無数のバリエーションが存在するが、ここではその典型として五つのパーティー構成を紹介しよう。

標準バランスパーティー

	1	2	3
前衛	WAR	RNG	PAL
後衛	CLR	DRU	WIZ
	4	5	6

WAR、CLR、WIZの基本3職業をベースとしたパーティー。全体でも近接攻撃×3、回復・補助魔法×2、攻撃魔法×1と非常に安定した構成となっている。回復・補助にDRU(SHMでも可)を混ぜている点がポイント。DRUは攻撃魔法もかけられるため、状況によっては攻撃に転じるのだ。また、前衛にはTrackで索敵可能なRNGと回復魔法が使えるPALを混ぜている。

近接攻撃主体パーティー1

	1	2	3
前衛	WAR	RNG	MNK
後衛	PAL	BRD	CLR
	4	5	6

こちらは近接攻撃×4、回復・補助×2と、持久戦にはかなり強い。ポイントはBRDとPALで、どちらも通常は前衛として戦うが、状況によっては後衛の回復役となる。BRDはバトルソングを多数持っており、パーティー全体の攻撃力を上げたり、回復を行うことができるため、攻守において役立つ。攻撃魔法が欠けているため、敵に逃げられると痛い目に合うことも……。

近接攻撃主体パーティー2

	1	2	3
前衛	WAR	RNG	PAL
後衛	ROG	ENC	CLR
	4	5	6

近接攻撃×4、回復・補助魔法×1と標準バランス型と同じ構成だが、ポイントはENCとROGにある。ENCは攻撃魔法に加え、味方の武器に追加効果を付加するなど、持久戦に適した呪文を持っている。また、ROGはBack Stabがあるので、近接攻撃主体のパーティーでは活躍する。

攻撃魔法主体パーティー1

	1	2	3
前衛	WAR	SHD	SHM
後衛	DRU	WIZ	WIZ
	4	5	6

近接攻撃×2、回復・補助×2、攻撃魔法×2と、一見標準バランス型のように見えるが、実際はSHM、DRUが攻撃魔法をメインに戦う。また、前衛にはHarm Touchが魅力のSHDも混ぜている。SHMになれる種族(Troll、Ogre、Barbarian)は比較的体力があるので、ここでは前衛とした。短期決戦型なので、Manaが尽きると苦戦は必至だ。

攻撃魔法主体パーティー2

近接攻撃×2、回復・補助×1、攻撃魔法×3の構成で、回復できるのは前衛のPALとSHMしかいない。ポイントはMAGの召喚エレメンタル。これは戦士1人分の働きが期待できるので、実質的には近接攻撃×3、攻撃魔法×4となる。当然こちらも短期決戦型だ。

	1	2	3
前衛	PAL	RNG	SHM
後衛	MAG	WIZ	WIZ
	4	5	6

EQの装備は壊れるのか?

EQでは、武器、防具などの装備が壊れたり痛んだりすることはない。そのため、武器防具は実にシビアな価格設定がなされている。Plateの防具などは1パーツ500PP以上と、装備がそろっていないビギナーには想像もできない金額だ。

武器、防具をもう少し補足しておこう。まず、武器にはRusty/Bronze/Normal/FineSteel/Combineといった品質の違いがある(品質の低い方から並べた。街で購入できる武器がNormal)。品質の高い方が性能的に優れるが、当然、値段も高くなる。

防具はCloth/Leather/Chain/Plateの4種に加え、品質の違いとしてRing MailとBronze Plateが存在することが分かった。したがって、現在判明している防具は、Cloth/Patch Work Leather/Leather/Ring/Chain/Bronze Plate/Plateの7種となる。Phase4で実装予定のSmithingのスキルを使うと、これらとは品質の違う防具が作れるそうだ。



1パーツ500PPで単純計算しても、Plateをすべてそろえるには5,000PP以上が必要だ。Phase3.5においてもすべてそろった人は非常に少ない。戦士にとっては、買い物も果てしないのがEQだ

Phase3.5の実戦でつかんだパーティープレイの戦術

パーティーを組むことで、単独では倒せない敵や、複数の敵を相手にすることが可能となる。もちろん、そのためにはパーティーならではの戦術が必要だ。すでに解説したモンスターの行動パターン、近接戦闘、魔法戦闘の知識を総動員して、このページを読んでもらいたい。

必ず押さえておきたい パーティープレイの基本戦術

EQの各職業は、三つの役割（近接攻撃／回復・補助魔法／攻撃魔法）のどれかを担うということはすでに述べた。RPGをプレイした経験があれば、戦闘の流れは容易に想像できると思うが、EQにはひと味違ったポイントがある。

EQは、パーティーを組んでいても完全リアルタイム3Dの世界を各人が自由に行動している。また、モンスター（NPC）のAIは単純ではなく、攻撃する相手をしばしば変更してしまう。そのため、パーティープレイでは、敵の行動をいかにコントロールできるかがポイントとなるのである。

敵のコントロールは、Tauntのスキルが最も効果的だ。いい換えると、パーティープレイでは基本的にTauntを軸に戦闘を展開していく。HPや防御力の面で、ほかの職業に優る近接攻撃メンバーが敵の攻撃を引き付けている間に、回復・補助魔法、攻撃魔法のメンバーが適切な行動を行うというわけだ。

もしも、Tauntができなければどうなるのか？　まず、典型的な失敗例として、図1〜3を見てほしい。これは自分たちより強い敵を相手にした場合によく起こるパターンだ。自分に回復魔法を使うCLRと、安心して攻撃魔法を使えないWIZ。これでは単独で戦闘をしているときと何ら変わらない。

Tauntをきちんと使えば、複数の相手をコントロールしながら戦うことができる。図4、5では、敵が3、近接攻撃メンバーが3という状況だ。敵から受けるダメージの総量と、敵に逃げられてしまうことを考慮すると、一つずつ確実に倒していくのが普通である。WARは、始めにそれぞれの敵をTauntし、次に攻撃を一つの敵に集中する。CLRは3人いるWARのHPの回復に専念。WIZは攻撃を集中している敵のとどめを確実に刺すため、事前にまひの魔法で敵の足を止める。逃げられた敵をWARが追えば、残る二つの敵に後衛が襲われる危険性があるからだ。

図4



図5







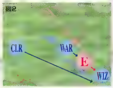
EQのダンジョンでは、敵が複数配置されているのが普通だ（上）。1人で挑めば、当然複数の敵から同時に攻撃を受ける（下）。ちなみに、ここで逃げ出せばEQ名物Train（列車）の出来上がりだ。運転手はプレイヤー、乗客はモンスターである（笑）

図1



ENEMY：WARへ攻撃
WAR：敵のTauntをしなかった。あるいはTauntに失敗
WIZ：呪文による攻撃開始
CLR：待機

図2



ENEMY：WIZにターゲット変更
WAR：WIZへ向かった敵へ攻撃するため移動
WIZ：敵に襲われたため逃げ出した
CLR：WIZへ回復魔法を唱えた

図3



ENEMY：CLRにターゲット変更
WAR：今度はCLRに向かった敵へ攻撃するため移動
WIZ：呪文による攻撃を再開
CLR：自分に回復魔法を唱えた

パーティープレイの応用戦術集

パーティープレイにおける戦術は、「1人ではなく2人で戦ったらどうなるか？」という点に基本がある。ここで紹介する五つの戦術はいろいろな場面で応用できるので、覚えておいて損はないだろう。もちろん、これがすべてではない。魔法の効果的な使い方など、未解明な部分はたくさん残されている。ぜひ、自分たちの手で新しい戦術を編み出してほしい。

Tauntを活用してダメージを軽減する WAR×2の戦術

WARは回復手段を持たないため、自然治癒を待たねばならない。待ち時間も考慮すると、お互いのHPが均等に減るように、Tauntを使って敵の攻撃を交代して引き受けるのが賢い戦い方といえる。

Tauntがなくてもじゅうぶんいける？ ROG×2の戦術

Tauntを持たないROGだが、逆に同じROG同士でコンビを組むのも悪くない。両者が敵を挟んで対角線上に位置すると、常にどちらかが敵の背後を取れることになる。Back Stabを使っていけば、意外にも敵のターゲットが交互に変わる。

攻撃魔法だけで戦う WIZ×2の戦術

魔法使いにとって怖いのは、敵の攻撃によって呪文の詠唱を邪魔されてしまうこと。2人のWIZの基本戦術は、Root系の魔法（まひ）で敵の動きを止め、距離を置いて攻撃魔法を連射することだ。単独ではRoot系の魔法を唱えることすら難しいが、2人ならばどちらかが攻撃を受けている間、もう一方は呪文の詠唱を遮られる心配がない。

範囲魔法を使う① WARとWIZの戦術

EQの範囲魔法は使いどころが非常に難しい。100%確実ではないが、使う際には敵との距離をできるだけとってみよう。モンスターの行動にはターゲットとの距離も関連があるため、範囲魔法を使ってもターゲット変更されないことがあるのだ。うまくいけば、少人数で多数の敵を倒せるだろう。



例えば、川を挟んで範囲魔法を使う。向こう岸にいる仲間がおとりとなり、敵を引き付けているのだ

範囲魔法を使う② WIZ×2の戦術

範囲魔法のもう一つの使い方は、WIZが攻撃を受けることを覚悟の上で一網打尽を狙うというもの。2人のWIZが一定ダメージを吸収するシールド魔法を事前に唱え、複数の敵へ隣接して範囲魔法を使う。隣接するのは、ターゲット変更によって敵が範囲外に行ってしまうのを防ぐためである。範囲魔法×2の威力も確かに強いが、敵の攻撃力を侮ると瞬殺されてしまう。



序盤から範囲魔法を使うと、魔法使いに敵の攻撃が集中して痛い目に会う。戦闘の後半に敵のHPを削る目的で使うのが一般的だ

パーティープレイに役立つコミュニケーション方法

現在のところ日本語化の予定もないEQは、アメリカのサーバーへ接続してプレイする。共通語は当然、英語である。英会話は辞書を片手に頑張ってもらうしかないが、ここでは、コミュニケーションを取るための仕組みや、注意すべきプレイスタイルについて解説しよう。パーティープレイにおいても役立つはずだ。

広大なNorrathの大地で仲間を探すためには？

EQの操作は、マウスやショートカットキーに加え、チャットウインドウで入力するコマンドが多数用意されている。この中の一つに、ほかのプレイヤーを調べる「/whoコマンド」がある。これを利用すると、ほかのプレイヤーキャラクターのレベル／職業／名前／種族／現在いるZoneが分かるため、仲間探しに役立つのだ。オンラインの人だけ表示されるので、友人がEQをプレイしているかどうかを知ることもできる。



[illegible] ANONYMOUS(匿名)と表示させることができる。コマンドは「/a」

/whoコマンド

コマンド	説明
/who(/wと省略可)	同一Zone内にいるPC(プレイヤーキャラクター)を表示
/who all	全Zone内(世界全体)にいるPCを表示。膨大な人数となるので通常は使わない
/who [PC Name] all	全Zone内に[PC Name]を持つ人がいれば表示
/who wiz all	全Zone内にいるPCの中から、職業がWIZである人を表示
/who ae all	全Zone内にいるPCの中から、名前がaeで始まる人を表示
/who 10 all	全Zone内にいるPCの中から、レベルが10である人を表示
/who 10 20 wiz all	全Zone内にいるPCの中から、レベルが10～20で、職業がWIZである人を表示

発言モードの違いと注意

EQの会話は、チャットウインドウにすべて表示される仕組みだ。3月号でもその様子を紹介したが、EQのチャットシステムはさまざまな発言モードを持つ。以下の表を参考に、その違いを理解しておこう。

特に気を付けたいのが、shoutとsay out of characterの使い分け。「腕のいい冒険仲間を募集中だ。こちらはWARとCLRが1人ずついる。だれか一緒にダンジョンへ行かないか？」とShoutしているときに、「おれのマシンではEQどうも遅いんだよな。みんなのマシンスペックは？」といったShoutがあると興ざめしてしまう。基本的に、ロールプレイと無関係の発言は、サーバー接続前のチャットで行えばよい。ゲーム内で必要な場合は、せめてsay out of characterを使い、区別しておきたいということだ。



パーティープレイ時は指示や連絡が頻繁にあるので、「GROUP」へ発言を切り替えるのが普通だ。コマンド [illegible]

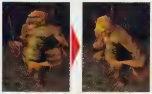
発言モードコマンド

モード	コマンド	メッセージが伝わる範囲と対象
say	/sa [Msg]	自分の周囲にいる人全員。通常の発言モード
shout	/shou [Msg]	同一Zone／全員
tell	/t [PC Name] [Msg]	全Zone／特定人物にのみ
tell group	/gs [Msg]	全Zone／自分のパーティーメンバーのみ
say out of character	/ooc [Msg]	同一Zone／全員。プレイヤーとしての発言を行うためのモード
auction	/auc [Msg]	同一Zone／全員。アイテムの売買・トレード専用
guild	/guildsa [Msg]	全Zone／自分の所属するギルドメンバーにのみ

注：[Msg]にメッセージを入力

感情表現のコマンド

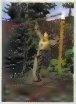
EQではいくつかの感情表現を行うコマンドが用意されている。大半はメッセージが表示されるだけだが、実際のグラフィックモーションを持つものもある。コマンドを打つだけなので、英会話が苦手な人にはうれしい機能といえるだろう。



左が通常時、右がcryのジェスチャー中のTrollだ。画面では伝わりにくいが、がっくりと肩を落とし、首を大きく振る

感情表現コマンド

コマンド	説明
/bow	おじぎ
/cheer	万歳
/cry	嘆く
/nod	うなずく
/panic	パニック
/rofl	笑い転げる
/rude	挑発
/wave	手を振る



cheerのジェスチャー。勝利の雄たけびやほかのプレイヤーの応援として使う



[illegible]もしれないが、これは相手を挑発するrude



最も使用頻度が高いwave。別れの時だけでなく、出会った時にもよく使われる

プレイスタイル1　プレイヤー間の評判とパーティー内でのマナー

EQは、UOのような評判システムがないものの、プレイヤー間の評判が影響力を持っている。1500人同時接続とはいえ、意外と世間は狭い。shoutや、tell groupがあることで、行儀が悪い人の評判は自然と広まるからだ。とはいえ、普通にプレイしていれば、このようなことを心配する必要はない。あえて注意点を挙げるとすれば、次の三つとなるだろう。

①能力値、経験値、アイテムばかりに執着しない

RPGは、レベル上げやアイテム集めにはまってしまいがちだ。しかし、ネットワークRPGでは、友人の方が大切だと心得よう。ベータテストでは欲張った者のせいで、パーティ全滅ということが実際に起きている。これはこれで非常に面白い経験だが、場合によっては大げんかになることも(笑)。

②コミュニケーションをまめに行おう

パーティー内では、コミュニケーション不足から問題が起きる場合もある。おとなしくても問題ないが、意思表示をはっきりすることは必要不可欠。また、ちょっとした連絡(キーボードから離れる、急用でゲームを抜けるなど)は確実にしておきたい。

③戦利品の分配はルールを決めておこう

意外に思うかもしれないが、パーティー内で最も不満が起きやすいのが、戦利品の分配。皆が満足するように、名前のアルファベット順のルートや、1人がすべて集めて後で分配するなど、初めにルールを決めておくとよい。

プレイスタイル2　嫌われるHalfling

ネットワークRPGは、ほかのプレイヤーとかかわる点が特徴である。逆にいえば、プレイヤー同士のトラブルも避けられない宿命ともいえるだろう。

EQでトラブルのもとを作るのは、自分勝手なソロプレイヤーである。単身で敵に立ち向かい、いざ勝てなくなると平気で他人にモンスターをなすりつける人。良いアイテムを持っている敵だけを狙い、周囲の状況におかまいなしの人。他人が戦っている敵を脇から攻撃し、かすめ取ってしまう人。ベータテストにおいては、なぜかHalflingにそういったプレイヤーが多い。どうやらその理由は、彼らが種族を選ぶ際にステータスしか見ていないことにあるようだ(Evil系ではない種族の中でステータス合計が最も高い)。健全なプレイヤー諸氏には、ぜひ陽気なHalflingを演じてもらいたい。

Bennyのベータテスト体験記第2弾
パーティーの一員に成長していくまで

ベータテストPhase4が始まる直前、ついにレベル50の冒険者が登場した。EQの世界では、レベル20に到達すると一人前として扱われ、キャラクター名に姓を付与することを認められる。それより低いレベルの者たちの中でも、レベル4までは新米、レベル8〜11まではパーティープレイの訓練中、レベル12〜16になって地理的な周辺事情を知り、17以降20までで職業の基本スキルをマスターレベルにしていく段階として区別される。



Benet

いまだに新米キャラクター レベル4になるまでの我慢

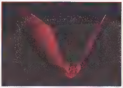
High ElfのWIZとして生まれたBenetは順調に経験値を獲得していき、レベル3までになった。EQの世界で結婚式を行ったキャラクター（花嫁の方：レベル36のHigh Elf WIZ）に街の入り口で「おめでとう」と言ったところ、ネックレスとマントをもらった。高価なものではないし、レベル3ならじゅうぶんに倒せるOrc pawnからも入手することができるアイテムだ。

ベータテストの期間中に禁止されていることは数多い。その中で気を付けてほしいのが、レベルの低いキャラクターに「そのレベルでは入手できないような価値の高いアイテム」を、高レベルの冒険者が与えてはならないというルールだ（もちろん金銭もだめ）。レベルにそぐわないアイテムを使うことは、ゲームバランスの調整において障害になるとの考えからである。もちろん、製品版においては問題なくアイテムを渡すことができるが、ベータテスト中に行うと、最悪の場合はアカウントはく奪となる。

前回の3月号の記事で、初期アイテムのうち「ギルドマスターへの紹介状」は役に立たないアイテムだと書いてしまったが、大きな間違いだった。あの紙をギルドマスターに渡すと、ギルドの制服であるマジックローブ（High-Elf WIZの場合は緑色）がもらえるのだ。おまけに経験値もわずかに入るため、キャラクターを作ったら即実行してほしい。

WIZの場合、レベル4になるとランク2の魔法を使えるようになり、Meditate（めい想。消費したManaを短時間で回復させる）のスキルも習得可能となる。特に、Meditateのスキルは重要で、これを身につけていない魔法使いは皆無である。とにかくレベル4にならないことには、1人のWIZとしても認めてはもらえないのだ。

a Bat



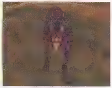
a Decaying skeleton



Orc pawn



a Black wolf



初心者に見合ったモンスターたち

レベル4、5ぐらいまでは、a Batだけでも経験値を稼ぐことができる。逆に、a Batで経験値が得られなくなったら、初心者卒業ということである。Felwitheの周辺には、a Bat以外にもa Decaying skeleton（弱ったスケルトン）、a Giant wasp drone（巨大ハチ）、Orc pawn（雑魚Orc）などがいて、1対1であればレベル3のWIZでも楽に倒せる敵が多い。中でもa Decaying skeletonからはさびた武器（Rusty Short Swordなど）が手に入るし、Orc pawnからは布の装備が手に入ることがあるので、貴重な敵だ。

このほかに、a Black wolf（黒オオカミ）からはRuined Wolf Pelt（質の低いオオカミの毛皮）が手に入り、これを裁縫のスキルで皮装備に加工することができる。WIZなので皮の装備はできないが、店やプレイヤーに売れば、コウモリの羽などとはけた違いの金を手に入れられる。装備に金のかからない専業魔法使いも、魔法のスクロールをそろえるために貯金は必要だ。

EQの食べ物事情1

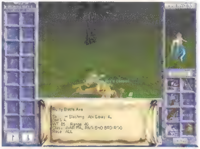
自殺によって食料が得られる？

EQの世界での食事は、食べ物と水で成り立っている。食料や水が不足しても死には至らないが、走るなどの激しい行動ができなくなる。移動や冒険の際には、じゅうぶんな食料と水を用意しておかなければならない。

新しく作成したキャラクターは、パンと水を五つずつ持っている。とはいえ、レベルが低いキャラクターは稼ぎも少ないので、食べ物の自給に困ることもあるだろう。実は、レベル4までのキャラクターは、死亡すると自動的にパンと水が五つずつ手に入る。また、死による経験値へのペナルティーもないことから、自殺する横着なプレイヤーも多い。



がもらえて経験値も入る。もらえるアイテム自体は数 [illegible] となるため、売ったり捨てたりはできない



a Decaying skeletonからRusty Battle Axeが手に入った。店に売 [illegible] 2H Staff、Pickaxeしか武器として装備できない

卑劣なキャラクター Kill Stealerとの出会い

レベル3になったぐらいで、初めて嫌なプレイヤーに出会った。経験値は、そのモンスターに最大のダメージを与えたプレイヤーが得られるが、せっかく見つけた敵モンスターを横から奪っていくプレイヤーがいるのだ。例えば、レベル3と4では、与えるダメージがわずかにレベル4のプレイヤーの方が多い。同じ攻撃をしていたら、レベルが高いプレイヤーだけが経験値を得ることになる。

特に、もうけが大きいモンスターに対しては、視認できないような距離から魔法を連発して経験値を奪っていく。このような卑劣なキャラクターは「Kill Stealer」と呼ばれ、ほかのプレイヤーから蛇蝎のごとく嫌われる。彼らの言い訳は「攻撃されて困っていたようなので助けただけだ」や「強い者が勝つのはゲームの中ではフェアなことだ」であり、大多数のKill Stealerは黙って戦利品だけ奪っていく。

WIZは、単位時間当たりのダメージが最も大きい攻撃魔法を所有する職業であり、Kill Stealerに適している。FelwitheはWIZに適した種族High Elfの街であるため、Kill Stealをめぐる口論が絶えない。モンスターの奪い合いには閉口するが、モンスターを倒す以外にレベル4になる方法はない。

経験値稼ぎに精を出し ついにレベル4へ到達

経験値だけを目的にするなら、a Giant wasp droneとa Window hatchling(小さな毒グモ)を倒すのが効率良い。このモンスターは仲間が攻撃されると寄ってきて、次々と敵が増えるのだ。レベル1、2では難しいが、レベル3になれば3匹ぐらいに囲まれても何とか倒せる。モンスターを探し回る手間が要らないので、短時間で経験値がガンガン入るのだ。

レベル4になったBenetは、銀行から貯金を下ろしてWIZギルドの建物へと向かった。まずはMeditateのスキルを学び、レベルごとに5ポイントずつ入るスキル学習ポイントを2だけ使った。Meditateは頻繁に使うスキルなので、スキル学習ポイントをつぎ込まなくても簡単に上がる。

次に、新しい魔法のスクロールを購入するために、ギルドの建物の奥に進んだ(ベータテスト期間中はパッチなどで魔法が追加されたりするので、頻繁にチェックしておいた方がいい)。ここで大問題が発生した。経験値優先でモンスターを倒していたため、魔法のスクロールを買う金が足りないのだ。レベル3の時にランク1の魔法をすべてそろえたのが失敗だったのだろうか。3GPほど貯金があるが、これは食料や水のためにとっておきたい金だ。

金のためにKill Stealerになるのは嫌だったので、残った金を全部使って釣り竿を購入することにした。魚は食料にもなるし、何よりもうかると聞いた。釣り竿のほかに魚籠が必要らしく、それも買えるだけ用意することにする。釣り竿が壊れてしまうとがっかりだが、平均すると1本の釣り竿で4、5GP稼げる。魚のほかにサンダルやさびた短剣なども釣れて(?)、魚を売る以上にもうかった。

釣り仲間と パーティーを組むことに

現実世界の時間で3日間、釣って釣って釣りまくった。同じように釣りで稼いでいるプレイヤーたちとも顔見知りになり、UOで宝探しのシステムが導入された話やら、BansheeとTNTとどっちがEQ向きかみたいな話をして過ごした(とても立派なロールプレイヤーである)。

稼いだお金で、布の装備は全部そろえたし、ランク2の魔法も全部購入できた。ランク2の魔法にはGate(スタート地点にテレポートする)やRoot(敵が移動できないようにする)など補助魔法もあるし、Shock of Fireという攻撃魔法も加わる。そろそろ街の入り口近辺の敵からは卒業したい気分だ。

釣り仲間のCLRが、Felwitheの北西にClan CrushboneというOrcの根城があると話していた。彼も正確な場所は知らないらしいが、一緒に行こうと誘われる。われわれだけでは心もとないが、道中にパーティーメンバーを募集する計画で同行することにした。運良くDwarfのCLRとHalf ElfのWARなどと出会い、High ElfのPALとWood ElfのDRUが加わって、いきなり6人のフルパーティーとなった。

この後、Crushboneの入り口の前にあるテントの一つに陣取り、レベル8になるまで彼らと行動を共にすることになる。Orcは、pawn/conscript/centurionの順に強く、Oracleという魔法を使うタイプもいる。ひん死になると逃げていくため、WIZの魔法は必須となる。パーティープレイを始めてから、やっとEQの楽しさの本質が理解できたような気がする。

a Giant wasp drone



a Widow hatchling



EQの食べ物事情2

食料が手に入る魔法やスキル

EQの食べ物は、パンやマフィン、クッキーなど種類が豊富だ。どの食べ物も腹持ちは変わらないので、値段や入手のしやすさで選んで構わない。通常の飲み物は水であるが、水辺で汲むことはできない。これらは釣具屋や宿屋などで購入できる。なお、何種類かの酒があることは確認できているが、水の代わりにはならない。

ENCやCLRなどの職業は、魔法で食べ物や水を召還することができるし、DRUやRNGは自然の中から食べ物を探すForageのスキルがある。食べ物関係の魔法やスキルがない冒険者は、常に食料と水を20～40個ずつ持ち運ぶといった工夫をする。ある程度のレベルになれば稼ぎも大きくなるため、食費で頭を悩ますことはない。

ちなみに、食事は自動的に行われ、食べ物または水の数が1以下になると、警告メッセージが表示される。



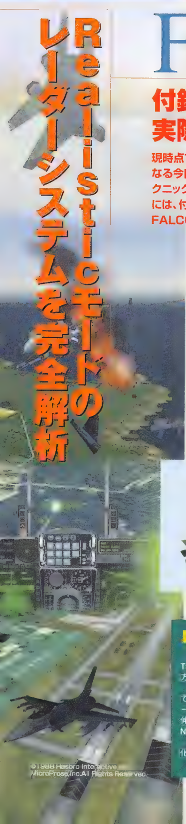
Crushboneの周辺には、このようなテントがいくつかある。低レベルのプレイヤーがパーティーを組んで、それぞれのテントを狩り場としている。Orcが必ずテントの脇に出現するため、効率がいいポイントだ

Realisticモードのレーダーシステムを完全解析

FALCON® 4.0

付録CD-ROM収録のACMIで実際のフライトも見られる立体構成

現時点で最高のクオリティーを誇るフライトシミュレーター「FALCON 4.0」。第2回目の攻略となる今回は、Realisticモードで使用できるハイレベルなレーダーシステムの解説や、実戦でのテクニック紹介など、さらに奥深いFALCON 4.0の世界へのガイドをお届けしよう。後半のページには、付録CD-ROMに収録されているフライトのリプレイファイル(ACMI)と連動した解説もあり、FALCON 4.0の迫力を存分に味わうことができる。

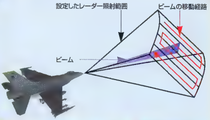


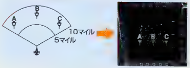
実機でのシステムに最も近いRealisticモードのレーダー

F-16Cには、AN/APG-68と呼ばれているレーダーが搭載されている。レーダーは、指向性の強い電波を照射して、反射した電波があれば受信して分析し、それに基づいて索敵する仕組みになっている。照射するビームは指定した空間の範囲内を移動し、すべての範囲を走査し終わるとまた同じ動きを繰り返して再度走査を続ける。

このため、ビームが敵機に当たらない限り、レーダーに機影は映ることはないし、レーダーの走査範囲外に敵機が存在する場合も、機影は映らない。

レーダー画面は、たいてい四角形で表示される。これは、目標との距離を視覚的に把握しやすくするためと言われている。





以上がレーダーの動作原理の基本だが、さまざまな状況に対応するために、レーダーにはモードがいくつも用意されている。「FALCON 4.0」では、レーダーのシミュレーション度に応じてEasy、Simplified、Realisticの三つの設定があるが、今回は実機でのレーダーに最も近い、Realisticの空対空レーダーモードを解析してみよう。

対空レーダーには、マスターモードが4種類ある(そのマスターモードから、さらにいくつかのサブモードに分岐しているものもある)。マスターモードの変更は、F1キーでできる。押すたびにモードが順に切り替わる。

RWS(Range While Scan):広範囲の索敵に適したモード。ロックオンでRWS-SAM(Situation Awareness Mode)に切り替わる

VS(Velocity Search):高速で移動する目標の追尾に適したモード

TWS(Track While Scan):複数の目標の追尾に適したモード

ACM(Air Combat Maneuvering):近距離ドッグファイトに適したモード

レーダー上で敵/味方を判別できるNCTRシステム

NCTRとは、「Non-Cooperative Target Recognition」の略で敵/味方を識別するシステムのことだ。

TWSやSTTモードのレーダー画面では、ロックオンした目標があるとレーダー画面の上部に左右どちらかに伸びるバーが表示される。これがNCTRだ。

状況によって、このバーの長さは変化する。目標との距離が遠い場合は短くなり、目標が至近距離に位置する場合はかなり長くなるのだ。また、バーが中央から左に伸びれば敵、逆に右に伸びれば味方を示している。

レーダーの情報に基づいているので、複数の目標を同時に追跡するTWSモードよりも、ロックオンした目標にレーダーを照射し続けるSTTモードのほうが、NCTRの情報もはっきりと分かるようになっている。



目標は敵機である可能性が大きいと判断できる

RWSモード

遠・中距離での索敵に、比較的に適したレーダーモードだ。まずは、F1キーを押してレーダーをRWSモードにしてみよう。

RANGE SCALE(表示スケール)

レーダーの表示スケール(距離)をF3/F4キーで調整することができる。また、RADAR CURSORを上下どちらかへ動かし続けることで、スケールを変えることもできる。

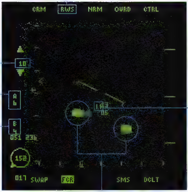
AZIMUTH(アジマス)

機首から見て、横方向に索敵できる範囲のことを言う。広く設定するほど広範囲の索敵が可能だが、そうなるとすべての領域を走査するのに、より時間が必要になる。
AZIMUTHの変更には、F8キーを使い、範囲は左右±60度、±30度、±10度の3段階が用意され、レーダー画面にはそれぞれA6、A3、A1と表示される。
←/→キーでどちらかの方向へ走査方向の中心をある程度移動させることができる。

BAR

機首から見て、縦方向に走査する範囲(厚さ)のことを言う。AZIMUTH同様、広範囲に設定するほど走査に時間がかかる。
BARの変更はShift+F8キーで可能で、範囲は4BAR、2BAR、1BARの3段階が使える(レーダー表示では順にB4、B2、B1となる)。最も範囲が広い4BARだと、2回ビームが往復して1画面の更新となるので、1BARの4倍時間がかかることになる。
また、F5/F7キーでレーダーの照射方向をある程度上下させることができる(水平に戻すには、F6キーを押す)。
目標の高度が自機とまったく違う場合は、これを活用する。

現在のレーダーモード(RWS)



UNLOCKED TARGET　RADAR CURSORS

RWS-SAMモード

矢印キーでRADAR CURSORを移動させ、レーダーに映る機影に重なるようにしてからテンキーの0キーを押し続けると、その機体をロックオンすることができる。ここで注意したいのは、ロックされるまで押し続けるということだ。状況によっては3、4秒必要なこともある。

RWSモードでロックオンが完了すると、その対象の情報を詳細に表示するRWS-SAMモードへ自動的に切り替わる。同時に、ロックオンされた対象は小さな四角の表示から三角形へ変化し、視覚的に機首方向が分かるようになる。

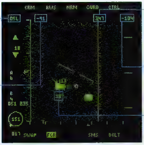
このモードから目標に対し、0キーを押して再度ロックオンすることで、より確実にその対象を捕捉するSTTモード(後述)に移行する。ちなみに、ロックオン解除はテンキーの.キーだ。

ASPECT ANGLE

目標との位相(ASPECT)角度を示す。数値は0~18で表示され、0に近い場合は、自機の背後(尾翼方向)に目標が存在している。

HEADING

目標の移動方向を示す。



SPEED

目標の飛行速度を表示する。

CLOSURE RATE

目標への接近速度を示す。数値がマイナス表示の場合は、目標からの距離が離れていくことを表す。

LOCKED TARGETの高度

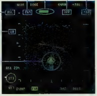
VSモード

VSモードは、高速で飛行する目標を追尾するのに適したモードだ。レーダーに表示される敵機の位置が距離を基準にせずに速度を基準にする変わった表示方法で、あまり活用する場は無いだろう。

STTモード

先のRWS-SAMモードや、後述するACMモードで敵機をロックオンすると、必ずこのモードに移行する。これは、Single Target Trackという名前のとおり、「単一の敵機を追跡」するモードだ。追跡中の敵機以外の目標をレーダーで一切見ることができない代わりに、追跡した敵機を確実に捕捉し続けることができる。レーダーのビームが、捕捉した敵機に常に照射されるように動作するのだ。

HEADING　NCTR　SPEED　CLOSURE RATE
ASPECT ANGLE
RANGE SCALE
LOCKED TARGET
とその高度



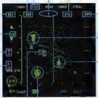
TWSモード

比較的遠・中距離での索敵で、複数の目標を追尾するのに適したモードだ。最大16機の目標を同時に追跡することが可能。探知したレーダー情報から目標の情報(速度、向き、位置、角度)を分析して、移動方向や速度を計算する仕組みになっている。従って、100%正確な情報とはならないので注意しよう。

また、RWSモードなどに比べると、走査範囲をそれほど大きく取ることはできない。RWSモードでは、AZIMUTHとBARの範囲の組み合わせで比較的自由な走査範囲を設定できたが、TWSモードではF8キーで次の2種類の設定しか選ぶことができない。
①AZIMUTH:±10度/4BAR
②AZIMUTH:±25度/3BAR

現在のレーダーモード(TWS)

HEADING　NCTR　SPEED　CLOSURE RATE
ASPECT ANGLE
RANGE SCALE
AZIMUTH
BAR



RADAR CURSORS
UNLOCKED TARGET
とその高度
LOCKED TARGET
とその高度

TWSモードでのロックオン手順

レーダーで捕らえられた四角で表示される目標は、数秒で三角形に変化し、その飛行方向と高度が視覚的に把握できるようになる。
RWS同様に、矢印キーでRADAR CURSORを対象に合わせ、テンキーの0キーを押し続けると、その対象をロックオンすることができる。RWS-SAMモードやSTTモードに切り替わることはないので、ロックオンしていないほかの目標もレーダースクリーンに表示され続ける。
ロックオンした状態では対象が○で囲まれ、RWS-SAMモードのように目標の速度や相対速度などが数値で表示されるようになる。ロックオン解除はテンキーの.キーだ。

ACMモード

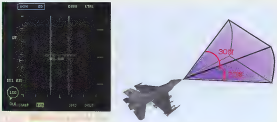
ACMモードは、ドッグファイトに適したレーダーモードだ。有効距離は10 nautical miles（10海里＝約18.5km）と短い。だが、あらかじめ狭い範囲をセットしたレーダーは、その範囲に目標を感知すると自動的にその目標をロックオンする。また、その際にレーダーモードは自動的にSTTモードに移行される。

このACMモードは、ドッグファイトには欠かせない機能なので、ぜひマスターしておきたい。使用するにはF1キーを何度か押し、レーダーモードをACMモードにセットしよう。

なお、ACM モードは以下の四つのサブモードを持っている。サブモードは、F8キーで切り替えが可能だ。

HUD Scan（30×20）

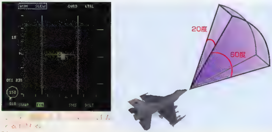
GUN CROSSを中心に横30度、縦20度の範囲を走査する。レーダーが探知可能範囲にある目標をスキャンした時点で自動的にその目標をロックオンするが、範囲が広めなのでスキャンするまでに若干時間がかかることがある。Ctrl＋F6キーで、直接このモードに入れる。



Slewable Scan（20×60）

横20度、縦60度の範囲を走査でき、その走査範囲の中心を矢印キーで動かすことができる。

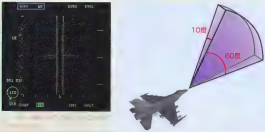
ただ、走査範囲自体がかなり広めなので、走査範囲を激しく動かしていると、その間目標を探知できなくなる。また、範囲全体のスキャン時間も長くなってしまうので慎重に使おう。Ctrl＋F7キーで、直接このモードを選択できる。



Vertical Scan（10×60）

HUDに表示される縦線から左右10度の狭い範囲を、GUN CROSS の下10度から上50度まで走査する。

旋回戦で敵機を追尾するときに、ちょうど敵機が走査範囲にかかるのでロックオンしやすい。活用する機会が多く、重要なモードだ。Ctrl＋F8キーで、このモードに直接入れる。





敵機

Boresight

これもVertical Scan同様、重要なモードだ。GUN CROSSに重なった目標を即座にロックオンする。

Endキー、もしくはCtrl＋F5キーで、直接セットすることが可能だ。目視でのドッグファイトではいちばん素早く、確実に使える。ぜひ活用しよう。





脅威警告システムの活用方法を徹底解説 FALCON 4.0

脅威警告システムを理解して敵の攻撃を迅速に察知せよ

脅威警告システム(Threat Warning System)は、RWRとThreat Warning Lightsから構成されている。どちらも、敵機の攻撃を回避するために必要不可欠な機能だ。

RWR

RWR(Radar Warning Receiver)とは、自機に対して敵性の反応があるレーダー波を探知し、その種類を判別して表示するシステムのこと。RWRの表示はレーダー同様に、上方から見た視点で自機を中心に表示される。

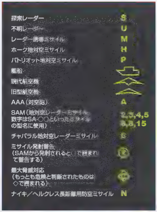
敵性のレーダー波を感知すると、その種類と方向、危険度を最大16個までシンボルとして表示するようになっている。シンボルは、中心に近い位置に表示されるものほど、強いレーダー波が感知されている。RWRでは、中心からのシンボルの距離とその対象との距離は、必ずしも一致しない。中心に近いからといって、その対象が至近距離にいるとは限らないのである。

各シンボルが表示されると同時に、それに対応するトーン(警告音)が発せられる。これは、メインメニューのTACTICAL REFERENCEで、RWR Toneの項目を選択すると聞くことができる。各機体ごとのトーンの違いを覚えて聞き分けられるようになれば、レーダー源の航空機をトーンで判別できるようになるため、実戦でも戦闘を有利に進めることができる。





RWR Tone



Threat Warning Lights

RWRの隣に配置されたこの警告灯についても、しっかりと内容を理解しておこう。



MISSLE LAUNCH

自機に対してミサイルが発射されたときに点灯する。同時に警告音も鳴る。ただ、これが機能するのはレーダー誘導ミサイルのみで、赤外線誘導ミサイルは検知できない。

NAVAL

艦船を優先して表示する。Shift+PageUpキーでON/OFF。

UNK(Unknown)

ONにすると、正体不明機や分析不能なレーダー源をRWRに表示する。ボタンを押して点灯させれば、不明なレーダー源はRWR上に"U"シンボルで表示される。
なお、OFF状態のときに脅威警告システムが分析不能なレーダー源を捉えた場合は、点滅して警告する。Shift+HomeキーでON/OFF。

HANDOFF

このボタンを押すと、自動選択されている脅威を手動で切り替えることができる。このボタンは、選択されているターゲットが最も危険度の高い脅威でないときに点灯する。

PRI MODE(Priority Mode)

RWRには16個までのシンボルを表示することができるが、表示が込み入って見にくい場合には、この機能を使うといい。シンボル表示を、最も危険度が高いもの5個までに制限することができる。マウスでボタンを操作するか、InsertキーでON/OFF。

TGT SEP(Target Separate)

複数のシンボルが込み入って見にくいときに、この機能を使うといい。重なった複数のシンボルを、重ならないように離して表示する。これを使うと、シンボルの方向が実際より若干ずれるので注意すること。PageUpキーでON/OFF。

Auxiliary Threat Warning Panel

左MFDの下に補助の警告灯が装備されている。こちらも把握しておこう。

SRCH

RWRディスプレーに探索レーダーのシンボル(S)を表示させる(通常は表示されない)。また、捜索レーダーを検知すると、このボタンが点滅する。Shift+InsertキーでON/OFF。

LOW

低高度を飛行するときには、ONにするといい。AAAやSAMなどに対して優先して警告してくるようになる。高々度を飛行する場合はOFFにしておいたほうがいい。HomeキーでON/OFF。

ACT

敵性のレーダーを感知すると点灯する。RWRが故障していない限り、通常は見ることが無いだろう。

PWR

RWRの電源スイッチ。デフォルトではONになっている。



Auxiliary Threat Warning Panel

ミサイル被弾の危険度を最小限に抑えよ

デスクトップでフライトテクを再現
ミサイル回避テクニック重点解説

敵機に最もシミュレート度の高いACEレベルを設定している場合、実戦と同様に相手にミサイルを撃たれればほとんど終わりという状況になる。これは、RWRなどの警報装置が状況によってはすぐに反応しないことや、ほかのフライトシミュレーターのように赤外線誘導ミサイルに対しての具体的な警報装置が備わっていないことが関係している。しかし、ミサイルの回避は決して不可能なことではないのだ。

シビアな実戦での鉄則を学べ ミサイル回避の基本ポイント

ミサイル回避のためには、ミサイルを撃たれても回避できるような姿勢をあらかじめ整えておくことが重要になる。

例えば、近距離で敵機と正対している際に、真っすぐ突っ込んでいくのは自滅行為だ。これでは、相手に撃たれたら回避は不可能。しかし、ある程度のリード角度をもって接近していけば、ミサイルを撃たれても回避機動をとる姿勢に移行しやすいので、回避率はずいぶんと高くなる。

さらに言えば、「撃たれない」という状況を作り出すのがベストだ。単独で敵の群れに突っ込んでいくのは、明らかに無謀な行為。AWACS(空中警戒管制機)や僚機、友軍機と密に連絡を取り合い、自分の任務を作戦内容に忠実に遂行していれば、そうシビアな状況になることも少ない。また、ミッションにおける分単位で指定された作戦時刻、航路、飛行高度などは、すべての情報を管理した上で検討された、最も安全で効率の良いスケジュールだと言える。くれぐれも単独での勝手な行動は控えよう。

では、それを踏まえた上で、効果的な回避機動について解説していく。基本的には、一般的に言われているミサイル回避の手順を守るのがベストである。

なお、いくつかのテクニック解説は、今月号の付録CD-ROM収録のリプレイファイル(ACMI)と連動しているので、併せて参照してほしい(ACMIファイルは、FALCON 4.0がインストールされているフォルダ内のACMIBINフォルダに入れれば見ることができる)。

ミサイル回避時には 余分な装備は捨てる

余計な装備があると、機体の性能は100%その力を発揮できない。20G以上の旋回で追尾してくる誘導ミサイルを回避するためには、こちらの機体の性能もフルに引き出せるように、武装は極力投棄しよう。けちって被弾してしまっては元も子もない。Ctrl+Jキーで、装備をすべて投棄できる。

ミサイル回避装置 チャフとフレアを有効に使え

レーダー誘導ミサイルに対しては、無数の金属片で構成されたチャフをばらまくことで、ミサイルのレーダーをかく乱できる。赤外線誘導ミサイルに対しては、高熱で燃焼された金属であるフレアを放出することで、赤外線探知センサーをかく乱できる。チャフとフレアは、ジェット戦闘機のフライトシミュレーションでは、お約束とも言える回避装置だ。チャフはXキー、フレアはZキーで放出される。

これらには、自機の警戒装置に反応して自動で放出する機能がある。戦闘空域に入ったら、必ずAlt+Zキーで自動放出機能をONにしておこう。しかし、必ずしも有効な分だけチャフ、フレアをばらまいてくれるとは限らない。自動放出が有効になっていても、ミサイルが撃たれたのを察知したら、手動操作も併用するようにしよう。

レーダー誘導ミサイルまたは敵のレーダーに対しては、ジャミング装置であるECMも有効だ。戦闘時にはこれもJキーでONにしておこう。

チャフとフレアの使用場面については、付録CD-ROMの DFIGHT2.VHS、DFIGHT3.VHSファイルを参照してほしい。



レーダー誘導ミサイルに有効なチャフ。50発装備されている



赤外線誘導ミサイルに有効なフレア。こちらは30発装備されている

回避機動は ミサイルに対して垂直に

ミサイルを撃たれたら、機体をミサイルに対して垂直に進行方向を取り続けるようにする。当然、速度はできるだけ速いほうが回避しやすい。アフターバーナーを駆使して、下降動作も組み入れれば相当な加速を見込めるだろう。しかし、赤外線誘導ミサイルに対しては、アフターバーナーの熱源反応は絶好の目標にされてしまうので注意しよう。

ビーム機動などの回避機動は、AI機もうまく使ってくる。録画していて、もし自分の攻撃が回避された場面があれば、それをリプレイして研究してみよう。

回避機動場面は、付録CD-ROM収録のDFIGHT.VHS、DFIGHT2.VHSファイルを参照してほしい。



ミサイル回避の一例。ミサイルの接近中は、チャフやフレアの量を惜しまずにどんどん使おう

オプションを使用してミサイル回避の訓練を

オプションメニューを活用して、ミサイル回避の訓練に役立たせることも可能だ。ミサイル回避機動のコツを徐々に覚えていくためには、有益な訓練になるだろう。

敵機のスキルを下げる

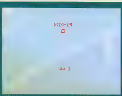
ミサイルそのものの追尾能力は、敵機のスキルにも関係しているようだ。DogfightやCampaignで敵のスキルをRookie程度にしておけば、かなりミサイルを回避しやすくなる。先に説明した「撃たれない」ための戦術も活用しよう。

オブジェクトのラベル表示

FALCON 4.0には、視界から見える航空機や地上車両などにラベルを表示する機能がある。いささか現実性は損なわれるが、あまりにも難しいと感じるならこのオプションを有効にしよう。ミサイルなども見えるようになるので、かなり楽になるはずだ。

ラベル表示をするには、SETUPメニューのSIMULATIONタブにあるLabelsの項目をONにする。さらに、フライト画面で次の操作をすれば設定完了だ。

Shift+Lキー:オブジェクトのラベル表示
Ctrl+Lキー:遠距離のオブジェクトのラベル表示



Mig19から放たれたAA-1赤外線誘導ミサイルが接近！ ラベル表示無しでも、ミサイルの航跡がかすかに見えるので捕捉できないことはない

FALCON 4.0

デスクトップでフライトテクを再現
マルチプレイモードへの出撃準備

実機に忠実なシミュレート性を対人間の戦闘で味わおう

ここでは、マルチプレイでの対戦までの具体的な手順と1on1ドッグファイトでのテクニックを解説していこう。サーバー設定や参加の手順は、まったく難しいものではないので、すぐに参戦できるはずだ。

1 on 1の対戦が最も快適 将来のアップデートに期待

発売前のMicroprose社からのアナウンスでは、FALCON 4.0は専用サーバーを介して、数百人単位でのマルチプレイが可能とのことだった。だが、いざ発売されてみると、残念ながら現時点でこの大規模なマルチプレイはサポートされておらず、2人以上でのマルチプレイモードが用意されているだけである。

しかし、インターネット回線でのマルチプレイでは、これすらもままならない状況にある。2人までの接続ならかなり快適なのだが、3人以上の接続となると、とたんに遊べないほどのレベルまで処理が重くなってしまう。残念だが、現状では1 on 1 Cannon Onlyでのドッグファイトが限界だろう。

将来のアップデートによって、多人数マルチプレイが可能になる日を楽しみにしつつ、今は1 on 1のドッグファイトで腕を磨いておこう。

クライアント側の参加手順

①FALCON 4.0を起動
②メニューから[COMM]を選択する
③[INTERNET]を選択し、ゲームサーバーのIPアドレスを入力する

IPアドレス入力は、カット&ペーストができないので必ず対戦前にメモしておくこと。



これで[CONNECT]を押せば、接続完了だ。再度COMMメニューを選択すると、チャット画面に移行する。ゲームサーバーと接続されているか確認しよう。

続いて、数十秒ほど待ってから(その間に、サーバー側のプレイヤーがDOGFIGHTメニューでゲームを作成する)、DOGFIGHTを選択してONLINEタブを開く。ここにゲームが作られていれば、それを選択するとゲームに参加できる。

ゲーム内のパラメータは、クライアントも操作することができる。ただ、事前にどのようなゲームを作成するか打ち合わせておいて、クライアント側からは極力操作しないほうがトラブルは少ないだろう。ちなみに、自分の入るチームだけを選択すること。

ゲームサーバー設定手順

①FALCON 4.0を起動
②メニューから[COMM]を選択する
③[INTERNET]を選択し、そのまま[CONNECT]を選択して[OK]を押す
④再度[COMM]を選択してチャット画面を呼び出し、クライアントが接続するのを待つ
⑤クライアントの接続を確認したら、DOGFIGHTメニューに移行してゲームを作成する





ゲームを作成するには、それぞれのシミュレート度や難易度を設定する必要がある。画面左の項目がゲーム全体の項目で、右がプレイヤーの項目になる。プレイヤーの項目は、ゲーム全体の項目よりも簡単に設定すると、無効にされてしまう。つまり、ゲーム全体の設定と同じか、それより難しくしかセットできないのだ。

最後にゲームの作成画面となる。ここでクライアントの機体が参加しているのを確認しよう。すべての設定が済んだら、右下のスタートボタンを押して開始だ。

300〜400ktが理想の旋回速度



ドッグファイトでは、速度が出すぎるとブラックアウトで前が見えなくなる危険性があり、速度が遅すぎると、運動エネルギーが足りなくて上昇系の旋回で失速しやすいという危険性がある。

理想は、300〜400ktの速度で旋回することだ。しかし、これでもスティックを引き過ぎると、高い旋回率は得られるが急激に速度が落ちる。また、このときに敵機が速度をじゅうぶんに保持していて、なおかつ上昇系の旋回をされると、なかなか敵機に付いて行くことができず、やすやすと自機の背後に回られてしまうだろう。

高い旋回率を取るか? それとも、旋回角速度を優先して回り込むか? FALCON 4.0のドッグファイトでは、幅広いバリエーションの旋回戦が演じられるのだ。

対戦の模様は、付録CD-ROM収録のNET.VHSファイルを参照してほしい。

文字化けの解消方法

FALCON 4.0を日本語Windowsで動作させると、文字の入力部分で文字化けすることがある。チャットウインドウで1バイトのフォントも文字化けしたり、IPアドレスの入力の際に、入力できない数字(0)もあったりするのでとても不便だ。

これを解決するには、スタートメニューの[設定]から[コントロールパネル]を開き、[キーボード]−[言語]を選択する。設定に[英語(U.S.)]を追加し、さらにそれに対して[規定値として設定]を指示しておく。スタートメニューを選択したときに、表示が「En」へ切り替われば成功だ。

MS-IME以外の日本語IMEが入っていると、うまく動作しないこともある。強制的にAlt+Shiftキーで言語を切り替えることもできる。ただ、もしそれでもうまくいかないなら、面倒だがFALCON 4.0起動前に[英語(U.S.)]を規定値にし、終了後に使用しているIMEを規定値に設定することでとりあえず解決することができる。

なお、この設定変更方法は各自の責任において慎重に実行してほしい。

万全の態勢で実戦に臨むために必要な知識がここにある

確実に役に立つ厳選TIPS集

ここでは、FALCON 4.0のプレイに有益なTIPS集を紹介する。精密でハイグレードなシミュレート性を実現したFALCON 4.0では、快適なプレイが難しいという声も多い。そんな不満を解消するためのTIPSを中心に集めてみた。ぜひ活用してほしい。

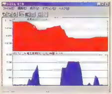
192MBで理想のフライトを

FALCON 4.0は、その高いシミュレート性のため、たくさんのメモリーも必要になるようだ。飛行中に、それまである程度快適に動作していたのにも関わらず、時折ガクガクと処理落ちするようであれば、それはメモリー不足のためにスワップ現象が発生している可能性が高い。

システムモニタで、「現在使用されていない物理メモリー」「使用中スワップファイル」を表示しながらFALCON 4.0をプレイしてみよう。再びWindowsに戻ったときに、使用中スワップファイルがその間に増えていたのなら、残念ながらスワップが発生していたことになる。

ちなみにOSがWindows 98の場合、快適にフライトするなら128MB、スワップを完全に無くすには192MBぐらいのメモリーが必要なようだ。OSがWindows 95なら、システムにかかるメモリーの負担も小さくなるので、もう少し快適に飛行できるかもしれない。

また、メモリーやCPUの負担を減らすために、FALCON 4.0動作時は不要なアプリケーション、常駐しているアクセサリなどは極力終了しておこう。



スワップファイルの設定

どうしてもメモリーの増設が不可能なら、スワップファイルのアクセスを高速化するだけでも、かなり改善される。

高速化の一例

①マイコンピュータを右クリックし、仮想メモリーを[自分で設定する]に選択
②[仮想メモリーを使わない]をチェックし、[OK]を押す
③再起動する
④ハードディスクをデフラグして、最適化する
⑤再びマイコンピュータを右クリックし、[仮想メモリを使わない]のチェックを外す
⑥仮想メモリのハードディスクドライブを選択し、最小容量と最大容量を同じにする(300MB 程度あればOK)
⑦再起動する

これで、ハードディスクの固定された領域に、スワップファイルが連続した状態で作成される。ただし、念のために大事なデータのバックアップを取って、各自の責任で作業すること。

また、場合によっては、作業③の再起動後にOSが正常に起動しなくなることがある。その場合は、起動ディスクを使用してSAFE MODEでOSを起動し、作業④以降の過程を進めれば良い。

快適デバイス

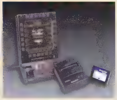
FALCON 4.0では、膨大なキー操作が必要になる。快適にプレイするのであれば、デバイスもそれなりの機能を持ったものを使ったほうが楽しめる。

CH Products社やThrust Master社のジョイスティック、ラダーペダル、スロットルの3点セットを用意できればベストだろう。

また、デバイスには3点セット以外にも便利なものがいくつかある。例えば、Saitek社の「PC Dash」(http://www.saitek.com/products/other/pcdash.html)やQuickShot社の「MasterPilot」(http://www.quickshot.com/game controllers/mp98value.html)などだ。

これらは、いわゆるタッチパッド的なキーボードとして使えるので、FALCON 4.0の無線コマンドなどを登録しておけば、ワンキーで交信することもできそうだ。100を優に越えるキーアサインを持つFALCON 4.0では、かなり使えるデバイスになるだろう。





フライトシミュレーターに最適なCH Products社の高精度デバイス3点セットをプレゼント

老舗CH Products社の製品は、壊れにくいことと操作精度の良さで、安定した人気を誇っている。メンテナンス無しでも、トラブルフリーで長く使えるということで定評がある。また、上級者から入門者までしっくりと使いこなせる設計になっており、多彩なユーザー層に対応している。

今回、このCH Products社の「F16 COMBAT STICK」「PRO THROTTLE」「PRO PEDAL」の3点セットを、抽選で1名の読者にプレゼントする。

希望者は、本誌今月号のアンケートハガキの全項目に漏れなく記入の上、希望プレゼント番号の欄に赤字で「CHP」と記入のこと。締め切りは、1999年3月24日(本誌5月号発売日)。高精度なアナログ操作デバイスで可能となる、快適なフライトを存分に味わってほしい。

なお、ここで取り上げたCH Products社の製品は、株式会社トワイライトエクスプレス(問い合わせ先:トワイライトエクスプレス/03-5979-7495)が日本での販売を行っている。



ACMIでフライトの分析が可能

今月号の付録CD-ROMには、本稿で解説してきたFALCON 4.0のフライトテクニックを実践した、リプレイファイル(ACMI)が収録されている。これらは、FALCON 4.0のACMIメニューで再現できる。

ACMI画面では、視点変更、ズームイン/ズームアウトの調整などの便利な機能が使えるので、うまく活用しよう。

なお、本稿で触れることができなかったが、収録ファイルの[LANDO1.VHS][LANDO2.VHS]は、ともに着陸場面の見本を示したリプレイである。[LANDO1.VHS]は、一般的なファイナルアプローチを実践したもの。[LANDO2.VHS]は、滑走路を交差して反転降下しながら着陸する、上級テクニックを実践したものだ。



Combat Flight Simulator Mission Editor

CFSを究極に楽しめる各種アドオンツールが登場

「Microsoft Combat Flight Simulator」をカスタマイズするために、リアル[illegible]を作成したり、オリジナルのミッションを作成することができるツール群がマイクロソフトのホームページで公開されている。これらのツールの登場によって、現在最も自由度の高いフライトシミュレーターとして完成したといえよう。今回は、これらのツールの中でも非常に利用価値の高い「Combat Flight Simulator Mission Editor」の使い方を中心に紹介する。

Combat Flight Simulator Mission Editorとは？

「Microsoft Combat Flight Simulator」(以下、CFS)に待望のツール「Combat Flight Simulator Mission Editor」(以下、ミッションエディター)が登場した。これは、CFSのメイン画面の「ミッション」から選択できる単発のミッションを、プレイヤーが自由に作成できるツールである。

自由度の高さも半端ではない。機体や空港の追加も自由に行えるし、架空の都市をマップ上に作ることも簡単にできる。迎撃、侵攻、対地に対艦とあらゆる種類のミッションを、プレイヤーが思ったとおりにコーディネートできる、正に理想のアドオンツールである。

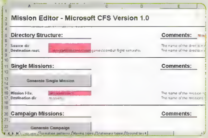
ミッション作成前に環境を設定する

最初に断っておくと、このミッションエディターを使用するには、マイクロソフトの「Excel 97」が必要となる。

ミッションエディターは、同社のホームページ(http://www.microsoft.com/games/combatfs/downloads.htm)からダウンロードできる(付録CD-ROMにも収録)。これを使用するには、最初に環境設定を行わなくてはならない。ダウンロードして解凍すると、いくつかファイルが作成される。その中の「Mission Editor.xls」をExcelで開くと、マクロを有効にするかどうか聞かれるので有効にすると、図1のようなシートが開かれる。そのシートの7Bのセルにミッションエディターが保存されているフォルダ名を、8BのセルにCFSをインストールしたフォルダ名を、それぞれドライブ名からフルパスで入力する。

次に、ミッションエディターを保存したフォルダに戻ってみる。「BoB3_5_RAF.xls」というファイルがあるはずだ。これは、このファイルを基にさまざまな変更を加えてミッションを作る、いわばベースとなるものである。これを下手に改変してしまわぬように、コピーを作成して名前だけ「special01.xls」とでもしておき、こちらを改変していくことでミッションを作っていくことにする。

Mission Editor.xlsの画面に戻ろう。16Bのセルに、これから作成するミッション用の、拡張子にxlsを付けたファイル名を入力する。special01.xlsという名前にしたため、ここにはspecial01と入力する。これで、Mission Editor.xlsの修正は終了だ。



ミッションエディターの仕組み

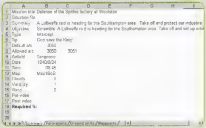
続いて、special01.xlsを開いてほしい。その際、Mission Editor.xlsと二つ同時に開いておくと、後々便利である。

ミッションの情報が実際に詰まっているファイルはspecial01.xlsの方である。こちらのファイルの記述を変え、追加したりすることでミッションを作っていくわけだ。一方、Mission Editor.xlsは、special01.xlsを読み込んで、CFSのインストールされたフォルダに対して、ミッションファイル(拡張子.mis)を吐き出す役目をしている。special01.xlsにさまざまな記述をして、その内容をMission Editor.xlsで書き出し、チェック、また修正して書き出し……といった手順を繰り返して、ミッションを作り上げていく。

図2はExcelでspecial01.xlsを開いたところだ。下部にSummary、Formations、Ground units、Waypointsという四つのタブがある。各タブのシートには、ミッションを進める上での重要な要素がぎっしり詰まっている。

シート内のすべての項目を説明することは、誌面の都合上不可能である。従って、今回は「ルフトヴァッフェ最後の抵抗」といった趣向の“無謀な”迎撃ミッションを作成する場合を例に取って紹介しようと思う。

その前に、このミッションの内容を説明しておこう。ドイツ敗戦の色も濃厚となった1945年、首都ベルリンに向かってアメリカの爆撃機が長距離爆撃を仕掛けてきた。首都が破壊されていくのを、手をこまねいて見ているわけにはいかない！ というわけで、何機かの戦闘機が首都内の道路や空き地から離陸、敵機に最後の一矢を報いるため飛び立たんとする……という感じだ。この作戦を想像して、以下を読み進んでもらいたい。





市街地内から離陸するという異色[illegible]ションを作ってみた。ビルの間から、ルフトヴァッフェ最後の[illegible]き残りたちが飛び立ってゆく

注：マイクロソフトでは、ここで紹介したCFSのアドオンツールに関するサポートは行っていません

作成の手引き1　Summary
ミッションの概要を設定

最初に、Summaryシートで、作戦全体にかかわる要素の指定、およびブリーフィング画面などの設定を行う。以下に、シートの各項目に記述していく内容を説明していく。

Mission title
作戦名である『ルフトヴァッフェよ永遠なれ』を入力する。セルの入力には日本語を使用しても構わない。

Summary、Objective
作戦の説明を入力する。Summaryの内容はミッション選択時に、Objectiveの内容は飛行直前の画面で表示される。

Type
作戦内容を簡潔に書く。今回は『決死の迎撃』とした。

Default a/c、Allowed a/c
Mission Editor.xlsのMoving typesシートから、搭乗したい機体の番号を入力する。今回はメッサーシュミット Bf 109Gを使用するので、3004と記入。また、Allowed a/cには、機体変更をする際に搭乗を許可する機体を羅列する。ここでは、メッサーシュミット Bf 109E/GおよびフォッケウルフFw 190A-8への搭乗を許可することにした。

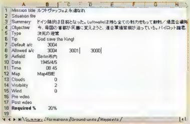
Airfield、Date、Time
Airfieldには離陸滑走路の名称、Dateには作戦決行日時、Timeには作戦開始時刻を記入してゆく。中でも時間設定は重要で、夜間作戦などを作成することもできる。

Map
ブリーフィング画面で表示するマップを、Mission Editor.xlsのMapsシートから選択する。ベルリンが含まれている『Map4BfE』を選んでみた。

Clouds、Visibility
Cloudsは雲の設定。0（快晴）を選択した。Visibilityは霧による視界制限の設定。2（5 miles）を選択した。

Required %
忘れてはならない重要な項目。ターゲットの何パーセントを破壊すれば作戦成功となるかを設定する個所だ。ここでは、敵機が多く出現するので、20%程度にしておいた。

Summaryシート



	A	B	C	D
1	Mission title	ルフトヴァッフェよ永遠なれ		
2	Situation file			
3	Summary	ドイツ陥落は目前となった。Luftwaffeは残る全ての戦力をもって敵戦／爆混合編隊		
4	Objective	今、母国の首都が灰塵に変えようと、連合軍爆撃機が迫っている。パイロット諸君、		
5	Type	決死の迎撃		
6	Tip	God save the King!		
7	Default a/c	3004		
8	Allowed a/c	3004	3001	3000
9	Airfield	Berlin市内		
10	Date	1945/4/5		
11	Time	06:45		
12	Map	Map4BfE		
13	Clouds	0		
14	Visibility	2		
15	Wind	0		
16	Pre video			
17	Post video			
18	**Required %**	20%		
19				

Summary / Formations / Ground units / Waypoints



Summaryシートで指定した情報や、Waypointsシートで指定したWaypointなどが表示されているブリーフィング画面

作成の手引き2　Formations
航空機関連を設定

続いて、Formationsシートを埋めていこう。対空ミッションでは、最も重要な部分といっても過言ではない。敵味方の武装、航空機の種類や数、編隊の種類や動きをどのようにするのかを指定する部分だからである。

今回は、連合軍爆撃機が16機、同護衛戦闘機が6機。ルフトヴァッフェ迎撃側に8機のメッサーシュミット Bf 109G（以下、Bf 109G）を配置。壮絶な空戦が展開される予定である。

Group、Name
登場する航空機を通し番号で管理する。

Formation pattern
Mission Editor.xlsのFormation patternsシートを参照し、編隊各機がどのようなフォーメーションで飛行するかを指定する。爆撃機には爆撃機の、戦闘機には戦闘機の編隊を組ませてやれば、より雰囲気が出る。

Path
Waypointsシートで設定したウェイポイント（航路のこと。作成の手順としては、ウェイポイントの設定を先に済ませる。後述）のセットのうちから、スコードロン（飛行隊）ごとに使わせるものを指定する。

Directive
スコードロンがどのようなミッションを受けて飛行するのかを指示する。1＝敵戦闘機を攻撃、2＝敵爆撃機を攻撃、3＝敵車両を攻撃、4＝敵建造物／艦船を攻撃、となっている。

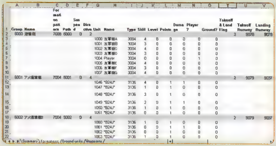
Unit
各航空機の通し番号。重複は厳禁である。

Name
航空機ラベルをオンにしたとき、ゲーム中に機体の上に表示される名前を入力する。前後をアスタリスク（*）で囲い、*Bf109E*のように記述すると作戦目標となるため、ここでは、敵機をすべてアスタリスクで囲っておいた。

Type
最重要項目で、航空機の種類を記述する。Mission Editor.xlsのMoving typesシートから好みの機体を選び、IDナンバーを記述する。ここでは、アメリカの爆撃機コンソリデーテッドB-24J（以下、B-24J）が登場するため、3136を入力。ルフトヴァッフェ側はBf 109Gなので、3004を入力する。

Skill
AI機のレベルを0〜4の値で指定する。ドイツ側は数で劣っているので、レベルを高めに設定しておいた。

Formationシート



	Group	Name	Formation pattern	Path	Suspend	Directive	Unit	Name	Type	Skill	Level	Points	Damage	Player?	Ground?	Takeoff & Land Flag	Takeoff Runway	Landing Runway
2	6000	迎撃側	7008	6000	0	2										3	9078	9078
3							1000	友軍機A	3004	4	0	0	0	0	0			
4							1001	友軍機B	3004	3	0	0	0	0	0			
5							1002	友軍機C	3004	4	0	0	0	0	0			
6							1003	友軍機D	3004	3	0	0	0	0	0			
7							1004	Player	3004	0	0	0	0	1	0			
8							1005	友軍機E	3004	4	0	0	0	0	0			
9							1006	友軍機F	3004	3	0	0	0	0	0			
10							1007	友軍機G	3004	4	0	0	0	0	0			
11	6001	アメ爆撃機	7004	6001	0	4										2	9079	9037
12							1046	*B24J*	3136	4	0	1	1	0	0			
13							1047	*B24J*	3136	1	0	1	0	0	0			
14							1048	*B24J*	3136	3	0	1	0	0	0			
15							1049	*B24J*	3136	2	0	1	1	0	0			
16							1050	*B24J*	3136	1	0	1	0	0	0			
17							1051	*B24J*	3136	0	0	1	0	0	0			
18	6002	アメ爆撃機2	7004	6002	0	4										2	9079	9037
19							1060	*B24J*	3136	1	0	1	0	0	0			
20							1061	*B24J*	3136	0	0	1	1	0	0			
21							1062	*B24J*	3136	0	0	1	0	0	0			
22							1063	*B24J*	3136	1	0	1	0	0	0			

Summary / Formations / Ground units / Waypoints



B-24Jは全身が銃座だらけだ。下部銃座が火を噴いているのが分かるだろうか



わらわらわら……と、襲撃してくる敵戦爆混合編隊。とてもとても全部落すのは不可能だ

Damage

ミッションの雰囲気を出すのに重要な要素となる。ここに0～2の値を指定することで、ミッション開始時にすでにダメージを負っているオブジェクトを作ることができるからだ。厳しい対空砲火をくぐり抜けてきた爆撃機が、かすり傷一つ負っていないわけがないので、何機かの爆撃機／護衛戦闘機にダメージを与え、煙を噴かせておいた。

Player?

プレイヤーが操る機体の欄だけ1に指定し、それ以外の機体はすべて0とするだけでよい。

Takeoff Runway、Landing Runway

離着陸滑走路を指定する。Mission Editor.xlsのRunwaysシートを参照し、IDナンバーで入力すれば、Formationシートは完了だ。

作成の手引き3　Ground units 地上部隊／オブジェクトを設定

Ground unitsシートでは、地上部隊や地上オブジェクトの設定を行う。今回は対地攻撃作戦ではないので、たった四つのオブジェクトしか配置していない。首都を守る対空砲火群である。実際にこれだけの対空砲火数で間に合うわけはないのだが、敵機も本来なら100機単位でくるはずなので、この辺りは規模縮小で4両とした。Unit、Name、Skill、Level、Pointsのセルの役割は航空機の場合と同じである。ただし、異なっているのは、Unitで使用する通し番号が、航空機の1000番台ではなく、2000番台となっていることだけである。

Grand unitsシート

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Unit	Name	Type	Skill	Level	Points	Damage	Lat	Lon	Alt	Heading
2	2602	対空砲	4206	0	0	0		N52 30.40	E13 16.83		1 0,0,0
3	2603	対空砲2	4206	0	0	0		N52 30 41	E13 16 90		1 0,0,90
4	2604	対空砲3	4206	0	0	0		N52 31 41	E13 16 90		1 0,0,0
5	2605	対空砲4	4206	0	0	0		N52 30.21	E13 15 90		1 0,0,90
6											

Summary / Formations / Ground units / Waypoints

作成の手引き4　Waypoints 航空機の航路の設定



高空から悠々と侵攻するB-24J。悔しいが、まずは護衛のP51Dを倒さなければならない

Waypointsシートでは、ウェイポイントを指定する。Lat、Lonでウェイポイントの座標を、Alt、Speedで到着時の高度／速度を指定している。それぞれのウェイポイント群は5000番台の通し番号で管理され、それぞれスコードロンごとに割り振られることになる。この番号が、Formationシートの「Path」と連動していることはいうまでもない。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	N	O	P
1	ID	Map?	Action	CAP?	Point	Lat	Lon	Alt	Speed	Name	Tip	Text
2	5000											
3		1	0	0	1	N52 31 30	E13 10.94	7000	400			
4		1	0	0	2	N52 30.30	E13 16.94	7000	400			
5	5001											
6		1	0	1	1	N52 31 30	E13 10 94	6000	300			
7		1	0	0	2	N52 30 30	E13 16.94	2500	300			
8	5002											
9		1	0	1	1	N52 31.40	E13 10.84	8000	300			
10		1	0	0	2	N52 30.30	E13 16.94	2500	300			
11	5003											
12		1	0	1	1	N52 31 20	E13 10 94	6000	300			
13		1	0	0	2	N52 30 30	E13 16 94	2500	300			
14												

Summary / Formations / Ground units / Waypoints

作成したミッションを実際にプレイする

最後に、このspecial01.xlsを、CFS用のspecial01.misにコンパイルする作業を行って始めて、正式なミッションとして楽しむことができる。

方法は至って簡単だ。special01.xlsを保存しておき、Mission Editor.xlsを開く。そして、「Generate Single Mission」と書かれた灰色の大きなボタンをクリックするだけである。

コンパイルが終了したら、CFSを起動して、ミッションを動かしてみよう（すでにCFSをインストールしたmissionsフォルダに、special01.misが保存されている）。一度で完ぺきなミッションが作れることはまずあり得ない。敵機とすれ違わずに終わってしまうミッションを作ったり、めちゃくちゃなゲームバランスだったりということがあるはずだ。しかし、CFSでプレイして確認し、Excelで修正するという作業を繰り返して完ぺきなミッションを作るのは、結構楽しいものである。多くの読者がこのツールを楽しめるように、本誌付録CD-ROMにミッションエディターの詳細な各設定項目の解説を収録したので、参考にしてほしい（付録CD-ROMには、作成したミッションとWeapon and Damage Profile Editorも収録しています）。

CFSで使用できるそのほかのアドオンツール

Weapon and Damage Profile Editor



「Aircraft date for MS-Flight Simulator」(URL http:…html)で公開されている追加機体「J1N1-S"月光"」は、斜銃がしっかりと再現されている。画面は斜銃発射の瞬間である

「Microsoft Flight Simulator 98」用の追加航空機などをCFSにコンバートした際、耐久性／武装といったものが、すべてP-51Dのものになってしまうという、CFS最大の問題を克服し、自由度を大幅にアップさせるために登場したツールである。具体的には、ダメージ情報を機体の各部所ごとに設定する機能や、武装の種類／数／威力／発射方向などを設定する機能がある。この機能をフル活用することで、J1N1-S"月光"の斜銃や、Bf-110G4のシュレーゲ・ムジークなどを完全再現することが可能となる。

German, British, and American Radio Chatter

日本の製品版では、ドイツ、イギリス、アメリカの各パイロットの無線通信が、すべて英語の音声となっている。このツールを使用すると、ドイツ語やイギリス英語など、よりリアルな音声に置き換えてくれる。ただし、画面に表示される日本語字幕が各国の言語に変換されてしまうので、注意が必要だ。

The Cobra's Fangs Special Edition Mission

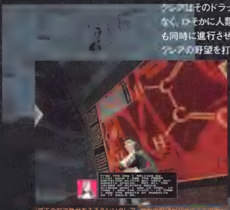
製品版にはない追加ミッション。フランスのLessayからPeriersへ向かう道路を進撃するドイツ軍のトラックを撃破する、地上攻撃ミッションが楽しめる。

意味深長なエンディングを用意した
SiN

QUAK[illegible]で、[illegible]の「[illegible]」と[illegible]な「SiN」。この2作品はまったく違[illegible]で作られ、まさに[illegible]といった[illegible]ある。シングルプレイにおいては、その[illegible]や展開など[illegible]プレー[illegible]りやすい[illegible]イとマル[illegible]レイでは[illegible]といえ[illegible]示され[illegible]フレイ[illegible]に[illegible]こるアク[illegible]用した点[illegible]と、SiN[illegible]いうものの[illegible]。

急展するSiNの終盤

ちまたにまん延する新型ドラッグ“U4”の調査を進めていくうちに、その背後に暗躍する遺伝生体科学者にして、SinTEK工業社長であるエレクシス・シンクレアの存在を突き止めたジョン・ブレード。シン[illegible]はそのドラッグの製造に荷担していただけでなく、[illegible]そかに人類を揺るがすような、恐るべき計画も同時に進行させていたのだった。ブレードはシン[illegible]野望を打ち砕くべく、SinTEK社の極秘施設へと乗り込んでいく。



部下の前で熱弁をふるうシンクレア。[illegible]が初めてここで明かされる



コンピューターの並ぶ小さな部屋に、シンクレアを追いつめたブレード。この直後、ブレードはならくの底へとたたき落とされてしまう

SinTEK社の幹部たちの前で、演壇に立ち、自らの野望を語るシンクレア。

「私は人類に歴史的な審判を下そうとしている。新時代の到来に祝福を!」

彼女の演説を、ブレードの声が妨げる。

「新時代などクソ食らえだ、バカヤロウ」

ブレードの乱入に気付き、われ先に逃げ去る幹部たち。シンクレアは身を翻すと、演壇の背[illegible]乗った。

彼女が逃げ込んだガラス張[illegible]部屋に踏み込もうとするブレード。ついに彼女を追いつめる時が来たのだ。

と、そのとき、足下の床が大きく開き、ブレードの身体を飲み込んでしまう。それがシンクレアの用意したこそくなトラップだと気付いたのは、すでに捕らわれの身となった後だった……。

物語も終盤に来て、プレイヤーが体験するこの思わぬ逆転劇。テンポの速い展開、そしてブレードとシンクレアの歯切れのいい会話と、なかなかにプレイヤーを熱くさせてくれるシーンだ。SiNのキャラクターの造形は、どちらかと言うとデフォルメされたアメコミ調ではあるものの、熱弁をふるうシンクレアの仕草などを見ると、キャラクターの細かな動きに本当に凝っていることがよく分かる。

エレクシスが放った最後の刺客の正体は……

ジョン・ブレードが運ばれていった先、そこは廃棄物処理場のような一つの建物だった。周囲を岩山に囲まれ、荒涼とした風景の中にそびえるこの建物[illegible]のだろうか?

建物の外に足を踏み出したブレードが目にしたもの。それは、[illegible]戦闘用サイボーグと化した1人の男の姿だった。

彼の名はスラル。そう、行方不明とされていた、シンクレアの父親である。自らの意志によるものか、あるいはシンクレアの野望の結果なのか。禍々しいそ

特別企画 練り込まれたシナリオを最後まで堪能せよ

3Dシューティング BIGエンディング

注意! ネタバレ多数あり ボスキャラすべて見せます

1998年末に相次いで発売された3Dシューティング「HALF-LIFE」「SiN」「BLOOD II:THE CHOSEN」。本誌ではこの3タイトルの情報を幾度もお伝えしてきているが、今回は、シングルプレイのエンディング付近の攻略をする。思わぬ落とし穴にはまってしまい、最後の最後で詰まって困っているプレイヤーに向けた情報なので、最後まで自力でクリアしたいと思っている方は覚悟して読んでいただきたい。また、併せてアドオンソフトなど各タイトルの最新情報も掲載する。アドオンをプレイする前にそれぞれのエンディングを自分の目で見てほしい。

文/稲垣宗彦



醜悪な姿となってしまっているシンクレアの父親スラル。破壊の権化とも言うべき高い攻撃力を誇る

の姿は、見る者に一目でその巨大な攻撃力を想像させる。ブレードの前に立ちはだかった最強の敵。いよいよ最後の戦いの火蓋が切って落とされるのだ。

両腕の強力装備

一つ前のステージでアーマーを、そして建物の中や周囲のフィールド上で豊富な武器弾薬と体力回復アイテムが補給できるため、この時のブレードは、ほぼ完全装備となっているはず。しかし、この最強にして最後の敵、スラルの攻撃力は半端なものではない。近づけば左腕に装備された回転ノコギリで切り刻まれ、離れれば右腕からミサイルがブレード目掛けて飛んでくる。普通に闘おうとすると、かなり手痛いダメージを食らってしまうはず。油断は禁物だ。

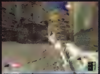
スラルの倒し方

スラルがこちらの姿に気付いてブレードを追ってきたら、できる限り引き付けつつ、周囲の岩肌に作られた足場の上に上がってしまうのが得策。スラルのミサイルが右腕から発射されることを考慮に入れ、右半身が足場の下に来るような位置をキープすること。この状態をうまく作ることができれば、そこから先はノーダメージで攻撃を与え続けられるはずだ。爆風でダメージを受けないように注意しつつ、Rocket LauncherやQuantum Destabilizerなどの強力な武器で、思う存分攻撃しよう。

一定以上のダメージを与えると、スラルは一度倒れ、それ以降さらに強力な攻撃を仕掛けてくるようになる。身体の中央から、赤いエネルギーボールを発射してくるのだ。この攻撃は広範囲にダメージを与える上、射出速度がかなり速いので、無傷で避け続けることは不可能に近い。そこで、スラルが倒れ込んだことを確認したら、足場から素早く降り、フィールドの一角に立っている岩の柱へと移動しよう。今度はこの岩を利用し、スラルの左肩が見えるような位置をキープする。うまく行くと、スラルは岩の柱に引っ掛かったような状態になり、まったくダメージを受けることなく、一方的に攻撃を与え続けることができるはずだ。



「倒した！」と思ったのもつかの間。彼は再び立ち上がり、今まで以上の攻撃力を見せ付けるスラル。身体の中央から赤いエネルギーボールと、ホーミングするミサイルを発射してくる



フィールド内の石柱を利用して、スラルをハメる。ブレードに向けて、一直線に近づこうとするが、それができず立ち往生してしまうのだ



スラルが攻撃を開始したら、できる限り速やかに周囲の壁に作られた足場の上に待避。このような位置にいれ

パート2への布石？ 衝撃のエンディングムービー

スラルを倒し、SinTEK社の施設へと戻ってきたブレードは、シンクレアの野望を阻止するため、彼女が打ち上げようとしていたミサイルの制御パネルへと近づく。赤く明滅するボタンを押そうとしたブレードの耳に、エレクシスの笑い声が……。

スラルを倒したところで、ゲームは事実上終了。ここから先は、ムービーによってストーリーが語られるのだ。ブレードが構える銃に臆することもなく、笑みを浮かべながら語りかけるシンクレア。彼女の前には、さすがのブレードも毒気を抜かれてしまう。誘うような仕草にブレードがたじろいだその時、エレクシスは思わぬ行動に出たのだった。

ここから先は、見てのお楽しみ。エンディング後のスタッフロールなどを見ていると、ゲームをクリアした充実感が得られるはず。同時に、SiNを作ったスタッフたちの持つ根っからの陽気さも伝わってくる。かなり日本人好みのエンディングと言えるのではないだろうか？

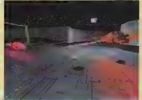
SiN最新情報

ユーザー待望のSiNのアドオンソフトに関する情報が公開された。気になるタイトルは、"罪の報い"といった意味の「WAGES OF SiN」。

- ・17のシングルプレイレベル
- ・12のデスマッチレベル
- ・七つの新しい武器
- ・10種類の新たな敵キャラクター＋2種類のボスキャラ
- ・キャラクターAIとゲームエンジンの改良
- ・新グラフィックの追加

という、かなり盛りだくさんの内容となっている。ちなみに、収録されている七つの新しい武器は、既存のアップデート版のものが2種類と、まったく新しい武器が5種類となる。インターネットでは、WAGES OF SiNのムービーも公開中だ（今月号の付録CD-ROMにも収録）。このムービーは、ホバーバイクに乗った2人が撃ち合いをしているもので、長さは約8秒とかなり短い。しかし、SiNとは一味違った新作のムービーを見ているような気がするほど、力の入ったゲームであることが画面から伝わってくる。

このWAGES OF SiNの最新情報は、ホームページ（http://www.ritualistic.com/games/sin/missionpack/）などで得ることが可能だ。気になる人は、ぜひチェックしておこう。



3への道



再びSinTEK社の施設へと戻ってきたブレードは、赤く点滅する制御パネルのボタンを発見する



銃を構えつつ振り返るブレードに、シンクレアはあでやかにほほ笑む



妖しい言動と仕草で、ブレードを誘惑するシンクレア



さすがのブレードも、この展開にややぼうぜんといった表情

意外な展開を見せるエンディングに賛否両論!?

HALF-LIFE

シングルプレイにおいて、今回取り上げている3タイトルの中で、海外だけでなく、国内でも最も評価が高いのがこの「HALF-LIFE」だ。ストーリー展開や敵キャラクターの配置、その動きのアルゴリズムなど、どれを取ってもよく練り上げられていて、プレイヤーを飽きさせないのが、その理由である。

異世界へ逆襲 ストーリー後半はさらに過激な闘い

このゲームのシングルプレイは、序盤から難易度が高い。敵の攻撃も激しく、特に、軍の兵士たちはこちらの存在に気付くと、物陰に隠れていても手りゅう弾を投げ込んできたりする。複数の武器を巧妙に使い分けるところがなんとも憎らしいのだ。追い立てられるように先へ先へと進むしかなく、やがて物語が佳境に入ると、主人公のフリーマンはついにエイリアンたちの故郷である異世界へと旅立つことになる。

ここから先は、敵はエイリアンだけに絞られはするが、手痛い攻撃をしてくるものばかりだ。そして、一度に攻撃を仕掛けてくる敵の数がかなり増えてくる。

異世界に入ってからは、大量の敵に囲まれたときや、来るべき最終決戦に備えるために、弾薬類は極力温存するよう心掛けたい。Alien Gruntと同じ攻撃が可能なAlien Arm Gun(The Hive Hand)は、残弾が自動回復する上、敵を追尾するので、曲がり角などを利用して身を隠したまま攻撃ができるという二つの大きな利点がある。この武器をうまく活用することで、いざという時の弾切れを防ぎたい。

また、弾薬と同様に気を付けることは、アーマーのエネルギー残量だ。異世界では体力を回復できる場所は割と頻繁に見つけられるのだが、アーマーを回復できる場所は非常に少ない。ダメージを受けなければ、絶対に切り抜けられない局面も多いので、アーマーが残っているに越したことはないのだ。

これらの2点に注意していれば、必ず道は開けるはず。以下に紹介するエイリアンの攻撃方法とその耐久力を考えつつ、ときには下手に倒そうと考えずに逃げ切るなど、慎重かつ大胆に行動する必要がある。

Alien Slave



ひょこひょこと歩き回り、緑色の電撃を放つAlien Slave。この電撃は、近くで食らうとかなりのダメージとなる。序盤ではそれほど苦労しない敵ではあるが、異世界に行ってからは、とにかく見通しの良い所に多数登場するので扱いに苦労する。遮へい物で安全を確保しつつ戦うか、できる限り気付かれる前に倒すようにしたい。

Alien Controller

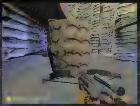


空中から黄色いエネルギーボールを連発してくるエイリアン。Alien Slaveと共に、最後の最後までプレイヤーを悩ませてくれる。エネルギーボールは1発だけでは致命的なダメージとはならないが、とにかく一度に大量に吐き出すので、多数のAlien Controllerに囲まれてしまったような場合、逃げ場に窮することが多い。

Alien Grunt



羽音を立てながら、ホーミングするハチのような弾で攻撃してくる。その攻撃方法から、気付かれてしまった後ではノーダメージで倒すことは難しい。手りゅう弾などで一気にとどめを刺したい。後半、たる型の物体の中にAlien Gruntが隠れているので、爆発系の武器でうかつに壊さないように注意しよう。



この中にAlien Gruntが潜んでいる

Garg

Gargは、両手や足下から熱波を放って襲いかかってくる強敵。耐久力と攻撃力がずば抜けて高いので、下手に倒そうなどと考えない方がよい。攻撃を受けた場合は大きなダメージになることは確実だ。距離を置いてから、遮へい物の陰でしゃがむなどして、その視界から外れることによってやり過ごすことができる。





Big Momma (Gonarch)

巨大なクモ型エイリアン。浴びると大ダメージになる毒液と、やっかいな子グモを吐き出す。ある程度攻撃を加えると、それまで通れなかった通路を切り開いてくれるが、立ち回りには細心の注意が必要だ。最終的に倒さなければならない局面では、とげ状の植物(?)の裏側に回り込むのがポイント。

超巨大なラストボスとの最終決戦 ～Nihilanth



これがラストボスNihilanthの姿だ。写真では分かりづらいかもしれないが、その大きさは驚異的だ

異世界に入り、何回もワープをして、フリーマンが目にするもの。それは、かつて見たこともないほど巨大なエイリアンの姿。このNihilanthこそ、フリーマンの最終決戦の相手なのだ。

2種類のエネルギーボール

空中に浮かび、Alien Controllerをさらに醜悪にしたような容ぼうのNihilanthは、近くをかすめただけでも大きなダメージとなる青白いエネルギーボールと、別のフィールドへと転移させる機能を持った鈍い緑色のエネルギーボールという2種類の攻撃をしてくる。

矢継ぎ早に発射される青白いエネルギーボールは、フリーマンのいる場所目掛けて直線的に飛んでくる。被弾すると手痛いダメージとなるが、フィールドに林立する、とがった石柱の影に隠れるか、あるいは出遅れさえしなければ、左右へのサイドステップでかわすことが可能だ。

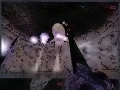
問題となるのは、緑色のエネルギーボール。この光球はフリーマン目掛けてホーミングしてくる上に、発射されると同時にAlien Controllerが出現し、遮へい物などに当たって消されたときにはAlien Slaveまでもが出現するのだ。自分にこれが当たってしまうと、別のフィールド（後述、A、B、Cの3ヵ所）へワープさせられてしまう。

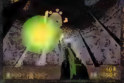
Nihilanthはこう倒す

Nihilanthを倒すには、まず画面上部にある3ヵ所のオレンジ色に光るプリズムのようなものを破壊する必要がある。これを壊さないと、Nihilanthに効果的なダメージを与えることができないのだ。Laser Guided Rocket Launcherなどを使って、手早く3ヵ所とも壊したら、いよいよNihilanth本体への攻撃に移る。Nihilanthからの2種類の攻撃と、次々と出現するAlien Slaveたちからの攻撃に注意しつつ、ありったけの弾薬をたたき込もう。ちなみに、緑色のエネルギーボールは、遮へい物に身を隠すのが間に合わないようなら、Alien Arm Gunなどの武器で相殺することが可能だ。

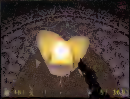
なお、テラス状になった部分には弾薬や体力回復プールなどがあるが、攻撃の激しさを考えると無視した方が賢明と言える。

ある一定以上のダメージを与えると、Nihilanthの頭上を旋回しているオレンジ色の光が消え、青白い方の攻撃が単発になり、頭部が開くはずだ。フィールド内に点在するトランポリン機能のある床を利用して大きくジャンプし、上方から開いた頭部へ攻撃を加えることにより、Nihilanthを葬ることができる。





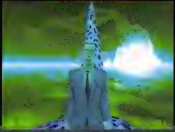
Nihilanthが放つ2種類の攻撃。直接のダメージを受けるのは青白い方だけだが、緑色の光球は別の意味での怖さを持つ



頭部が開いたら、空気を吹き出す床に乗り、大きくジャンプして、開いた頭部の内側にダメージを与えると……

なぞの男が登場するエンディング

さて、Nihilanthを倒した後だが、かなり衝撃的な展開が待っている。今まで随所に顔を見せていた背広姿のなぞの男が登場し、フリーマンに一つの決断を迫るのだ。この時の行動によって、エンディングは二つに分岐する。これまでの展開の激しさ、多様さを考えると、あまりにシンプルなエンディングにプレイヤーの評価は大きく分かれるようだ。さて、どんな結末が待っているのかは、ぜひ自分の目で確かめてほしい。

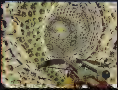


展開は一転して、なぞの男との対面シーンに。この後、プレ[illegible]

Nihilanth別フィールド

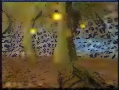
緑のエネルギーボールに当たるたびに、フィールドA、B、Cと、順にワープさせられてしまう。弾薬やアーマーが心細いのであれば、一度だけわざと緑色の攻撃を受けてフィールドAに飛ばされてみるのも手だ。なお、4回目以降のワープでは、フィールドCに飛ばされるが、Alien SlaveのかわりにGargが登場する。通常のプレイでは4回も飛ばされることはないと思うが……。

フィールドA



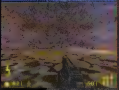
Alien Controllerが3体登場するが、アーマーと体力、それぞれの回復アイテムと弾薬が手に入るため、受けるダメージよりも得られるものの方が多いかもしれない。ひたすら上に向かって上り、天井部分にある緑色のスパークに飛び込むと、Nihilanthの元に戻ることができる

フィールドB



5体のAlien Controllerによる猛攻が待っている。弾薬や体力回復アイテムが手に入るが、アーマー回復アイテムがなく、下手をすると、かなりのダメージとなってしまう。Nihilanthがいる場所へと戻るには、飛んでいる石の球に乗り、天井まで上がらなくてはならない

フィールドC



Alien Slaveが襲ってくる上に、地面の下の水中にはIchthyosaur（巨大肉食魚）が待ち構えている。テラス状になった部分にアーマー回復アイテムと弾薬、体力回復プールがある。天井のスパークに触れれば、元の場所へ戻れる

HALF-LIFE最新情報

Ver1.0.0.8と呼ばれる最新のパッチが1月に入ってリリースされた。このパッチでは、ネットワーク対戦におけるレスポンスの改善を大きな柱に、security guard、military robot、zombieという新しい3体のプレイヤーモデル、frenzy、crossfireの二つのマルチプレイヤー用マップが追加された。また、4スピーカーによるサウンド再生のサポートなど、数々の仕様追加、改良、バグフィックスが行われている。

本誌読者にとって特に朗報となるのが、対戦時のレスポンス改善だろう。実際、かなりの効果が出ているようだ。「QUAKE Ⅱ」のように、バージョンアップの影響でシングルプレイのセーブデータが使えなくなる、といったことはないので、安心してアップデートを行ってほしい。

また、インターネット上でユーザーの手によるHALF-LIFE用のマップがかなり増えてきた。優れた完成度を持つものも多いので、"I AM HALF-LIFE"（http://www.pcgame.com/randy/index.html）などの関連サイトでチェックしてみよう。なお、この"I AM HALF-LIFE"では、デモファイルの入手も可能だ。デモファイルを再生するためには、HALF-LIFEのプログラム本体（hl.exe）を"－console"オプションを付けて起動する必要がある。これで、"半角/全角"キーでコンソールが開けるようになるのだ。デモの録画・再生のほか、ここで使える各種コマンドに関する情報はさまざまなホームページで発表されている。あえて詳しい紹介はしないが、調べてみて損はないだろう。

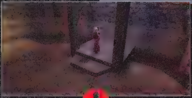
HALF-LIFEを開発したValve社といえば、フリーのQUAKE用チーム戦モジュール"Team Fortress"を手掛けたことで有名。ユーザーからはQUAKE Ⅱ用"Team Fortress2"が期待されていたが、結局QUAKE Ⅱのアドオンソフトという形ではなく、単独の店頭用パッケージとして開発中であることが伝えられている。先日、その前段階として、HALF-LIFE用のモジュール"Team Fortress Classic"のリリースが発表された。2月中にはHALF-LIFE関連サイトからダウンロードできる模様で、こちらにも期待がかかっている。

恐怖の結末を用意した

BLOOD II:THE CHOSEN

3Dシューティングは、"出てくる敵を皆殺しにする"といった内容のものが多いせいか、どうしても暗い、殺伐とした雰囲気になってしまうのが常だ。「BLOOD」シリーズは、その殺伐とした雰囲気をより積極的に押し進めているのが何よりの特徴。カルト教団との戦いというホラーなストーリー設定も手伝って、画面には血しぶきと肉片が乱れ飛ぶ、タイトルに偽りなしの大量殺戮が楽しめるのである。"II"となった今回の作品では、描画エンジンに「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」と同じLith TECHエンジンを採用した。完全な3D化を果たすと共に、より高い表現力を得ることに成功している。画面の美しさが向上した分、ある種の冷たさが加わり、前作とはまた違った種のグロテスクな表現がさく裂している。そのせいか、3Dシューティングというジャンルの中でも、さらにプレイヤーを選ぶゲームとなってしまったかもしれない。

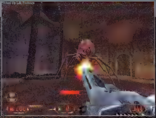
首領Gideonとの直接対決





は、敵対者Calebを倒すため、禍々しい1匹のクモに姿を変える

このゲームの舞台となるのは、西暦2028年の近未来。悪魔を崇拝する邪悪なカルト教団Cabalに殺されてしまった主人公Calebが、ゾンビとしてよみがえり、復讐を遂げた前作。それから100年が経過した世界だ。Calebは苦闘の末、Cabalを滅ぼしたかに思われたが、この時代でのCabalは、鉄道や重工業、化学など、幅広い分野に手を広げる超巨大企業として、社会に君臨していた。Calebはこの強大な組織を相手に、再び戦いを開始する。さて、この血塗られたゲームの結末とは、いったいどのようなものなのか。ラストのエピソード4の代表的な場面を見ていくことにしよう。なお、このゲームでは、Caleb、Ophelia、Ishmael、Gabriellaと、それぞれ能力の違う4人の主人公が用意されているが、ここでは前作でも主人公であったCalebの視点で紹介する。



距離を取りつつ、回り込むように移動しながら反撃をしよう

Cabalの現在の首領であるGideonの姿を求め、戦い続けるCaleb。Gideonが差し向けた部下やモンスターとの果てしない戦闘の末、CalebはCabalの本拠地とも言える異世界"CITY OF THE-SOON-TO-BE-DAMNED"へたどり着く。恐ろしげな文様が刻み込まれた石の街で、CalebはついにGideonとまみえることになる。自らの手でCalebを葬り去ろうとするGideon。その姿は、巨大な1匹のクモに変ぼうを遂げる。Gideonは、[illegible]その異様な長い手足を使って襲いかかってくるのだが、武器を撃ちまくっているだけで、意外にあっさりと倒れてしまう。そう、Gideonは最終ボスではなかったのだ。



Calebの前に立ちはだかる、意外な敵 そして、最後の戦いへ

Gideonを倒したCalebは、戦いがまだ終わっていないことを知る。この奇妙な世界のどこかに、Cabalに強大な力を与えていた、真の敵がいるはずなのだ。

醜いミイラと化した3人

血の色をした川が流れ、中世の城塞都市を思わせる不気味な廃墟、CITY OF THE-SOON-TO-BE-DAMNEDの探索を続けていると、やがて闘技場のような広場にたどり着いた。Calebがその中央へと足を踏み出そうとしたその時、並べられた三つの棺に、突如、雷が落ちる。棺の中から出てきたのは、Gabriella、Ishmael、Opheliaの3人だった。醜いミイラと化した彼らが、次々にCalebへと攻撃を開始す



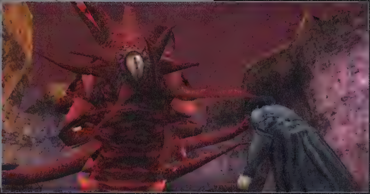
Calebが広場の中央へと足を踏み出そうとしたその時、三つの棺に雷が落ちる



ゆっくりと開いた棺から、ミイラと化したGabriella、Ishmael、Opheliaの3人が現れ、光に包まれながら、空中へと浮かび上がる



姿を現しては消
術の攻撃はかなり強力。見失い、死角から手痛いダメージを受けないように注意が必要



Calebの前に立ちはだかる最後の敵。空を覆いつくさんばかりの巨体をうねらせ、Calebを威嚇する

る。姿を消しては現れ、激烈な攻撃を仕掛けてくるIshmaelたち。Calebと同じ武器を使って、1人ずつ順に襲ってくるので、意外に倒すのに苦労するはずだ。広場の周りにある壁の裏には、弾薬やパワーアップのアイテムが多数置いてあるので、敵の攻撃の合間にうまく補給を続けられれば、勝利も難しくはない。



フィールドの周囲には、数々の弾薬などが置かれているが、取りに向かう余裕はない。ひたすら攻撃と回避に集中しよう

本当のボスの倒し方

しかし、戦いはまだ終わっていなかった。最後の決戦に赴くため、Calebは広場の中央に開いた大きな穴へ身を投げる。穴の底からワープしたCalebを待ち構えていたのは、1匹の超巨大な未知の生物(The Ancient One)だ。古代から生き続けるこのモンスターは、頭部にある目とも口とも見分けのつかない器官から、強力な攻撃を加えてくる。同時に弱点でもあるこの器官を目掛けて、攻撃を集中させよう。そうすれば、この呪われた戦いに終止符を打つことができるはずだ。



戦いを終えたCalebの周りに、Ishmael、Gabriella、Opheliaの3人が再び現れた。叫びを上げるCaleb。その叫びにはどんな思いが込められているのだろうか?

チートコマンド集

3Dシューティングにつきもののチートコマンド。ご多分に漏れず、このBLOOD Ⅱにもさまざまなチートコマンドが用意されている。数あるチートコマンドから、代表的なものをいくつか抜粋し、ここで紹介する。

コマンドの入力は、Tキーでチャットメッセージ入力状態にし、これらのコマンドを自分の発言として入力し、リターンを押すだけだ。コマンドが有効になると、それぞれメッセージが表示されるので分かると思う。

ゲームの面白さを完全に損なってしまうため、初めからチートを使うのはお勧めできない。しかし、BLOOD Ⅱの難易度は高いので、途中で投げ出してしまうよりは、これらのコマンドを適宜活用し、行き詰まっている部分の打開策として使うのも一つの手だ。



複雑なマップのときは、"MPWHEREAMI"と入力してみよう。画面左上に自分のいるX、Y、Z軸の座標が表示されるので、参考にできるはずだ

無敵状態(God mode)	MPGOD
すべての武器・弾薬入手	MPKFA
弾薬をフル状態にする	MPAMMO
体力・アーマー全回復	MPHEALTHY
同じレベルにいる敵をすべて倒す	MPKILLEMALL
すべてのアイテム入手	MPGOSHOPPING
透明になる	MPTAKEOFFSHOES
スピードアップ	MPSPEEDUP
ノークリップモード(壁をすり抜ける)	MPCLIP

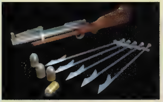
BLOOD Ⅱ:THE CHOSEN 最新情報

この「BLOOD Ⅱ」に関しても、現在、アドオンソフトの開発が進められている。Tequila Software社の「REVELATIONS」だ。Gideonがひそかに作り上げていたCabalの外部組織Krestが、Calebの前に現れるという内容。まだ開発がそれほど進んでいないのか、あまり詳細な情報は公開されていないが、現時点で判明しているのは、

- 5体の新しい敵
- 5種類の新しい武器
- 4種類の新しい魔法攻撃

という要素だけだ。プレイヤーにとって、いちばん気になるミッションの数や、マップ数、スクリーンショットなどの詳しい情報が公開されていないのが残念だが、これは気長に待つしかないだろう。

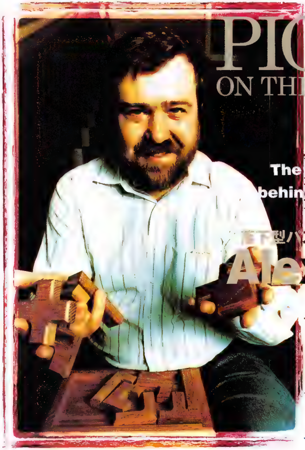
なお、REVELATIONSの情報は、Tequila Software社のホームページ(http://tsoft.ugn3d.com/html/reveframe.htm)で公開されている。



Alexey

PIONEERS
ON THE DIGITAL FRONTIER
ジャンルを開拓したゲーム界の巨匠たち

The Russian genius reveals his story behind Tetris' domination of the world.



落下型パズルの元祖「テトリス」を生み出した巨匠
Alexey Pajitnov

俗に、"落ちものゲーム"や"落ちゲー"と呼ばれるゲームのジャンルは、日本ならではの造語だが、その源流は間違いなく「TETRIS」(以下、テトリス)にある。数種類あるブロックを積み重ねては消していくという簡単さが受けた、大衆型ゲームの代表格だ。

テトリスが初めて日本に上陸したとき話題になったのは、そのシンプルながらに熱中度の高いゲームプレイだけでなく、冷戦下の旧ソ連で開発されたという、意外な事実だ。今回は、このテトリスの生みの親であり、今でもパズルゲームを作り続けている旧ソ連出身のゲーム開発者、Alexey Pajitnov(アレクセイ・パジニョフ)にインタビューする機会を得た。

1985年、旧ソ連の研究機関で働く傍ら、人工知能をテストするプログラムとして「テトリス」を開発。そのソフトが3年という年月をかけてアメリカに到来してからは、さまざまなプラットフォーム用に移植され、現時点で4000万本を発売している怪物ソフトに成長した。1991年にアメリカのワシントン州に移住し、Animatech社の一員として数タイトルを手掛けるが、1996年には盟友ヘンク・ロジャース氏とTetris Company社を設立して、名実ともに"テトリスの君主"となる。時代に食われないエンターテイメントの開発に情熱を注ぎ、現在はマイクロソフト本社で「ルービック」の開発を手掛けている。

研究成果の確認のためにゲームを製作

Play Online(以下、**PO**) まず、パジニョフさんのコンピューターとの関わりからお聞かせください。

Alexey Pajitnov(以下、**AP**) 私はもともと数学などを専門としていたのですが、1985年になって、ロシアの国家機関であるComputer Center of the Academy of Sciences(以下、アカデミー)で、言語認識や人工知能の研究開発に関する職を得ました。でも本当のところ、私の情熱はコンピューターゲームにあったんですけどね(笑)。

PO コンピューターゲームは、旧ソ連では入手可能だったんでしょうか?

AP あの時代の共産諸国には、企業のコンセプトなんかなかったですし、すべての権利は国家にありましたから、アメリカや旧西側諸国で製作されたソフトを正規で入手することは不可能でした。コンピューター本体でさえ、個人で所有されているものはなかった時代ですからね。従って、私が触れたゲームソフトと言えば、不正に持ちこまれたもののコピーだったのです。

PO その状況下で、どういった経緯でゲームを製作することになったのでしょうか? 当時のコンピューターシステムなんて巨大で家に持って帰れないし、まさか隠れて作ってらしたのではないでしょう?

AP われわれが開発した人工知能のプログラミングやシステムが、うまく作動しているかどうかをテストするのにちょうどいいと思ったのが、簡単な作業をこなす、いわばパズルゲームのようなソフトだったのです。もちろん私の任務は研究にあったのですが、ちょっとしたことをするぐらいの自由はあった

んですよ。その期間中、「テトリス」のほかにもいろいろなパズルゲームを制作したのですが、数年前にマイクロソフトで販売されるまでは、公開されることはありませんでした。

PO マイクロソフトのパズルコレクションの中のものですか？

AP そうですよ。いくつか発売時に考えたものもありますが、この中の多くのソフトが旧ソ連時代にプログラムしたものですね。

PO 具体的なソフト名は？

AP えっと、「Mixed Genetics」なんかそうです。そしてテトリスもそのうちの一つだったというわけです。

ヨーロッパに伝わる木製パズルからヒントを得て生まれたテトリス

PO テトリスが誕生する以前に、その原型ともいうべきパズルゲームを制作していらしたということを聞いたことがあるのですが。

AP 「PENTOMINO」ですね。テトリスの場合、四つの正方形が7パターンに組み合わされたものを、その形に合わせて詰めていくというものですが、PENTOMINOは五つの正方形であるために12パターンの形を作ることができます。それをコンピューター化したのがPANTOMINOであったわけです。

PO そのパズル自体はパジニョフさんのオリジナルではないのですか？

AP ゲームの原型となったパズル自体は、今世紀初頭に考えられたものなのですが、数学的なコンセプトとしては古くからあり、それが1950年代になってようやく具体化されています。ロシアでは、この木製パズルはどの玩具屋でも手に入るようなポピュラーなものなんですよ。

PO どういったゲームプレイだったのですか？

AP 木製パズルでは1人遊びもできますが、まず先手が一つ置き、後手が別のピースを組み合わせていく、というような協力型の遊び方もできるんです。コンピューターで再現したときは、早い展開が必要だと感じたので上から下に落ちていくピースを、手早く組み合わせるという手法にしたのです。ラインができればもう必要がなくなるので消していく、というふうにすることで、終わりなく遊べるようにもなりました。

PO 何で五つの正方形でできていた原型のピースを四つのものに変えたのですか？

AP ああ、リアルタイムで瞬時に考えるというコンピューターゲームならではの思考法を考慮したときに、五つの正方形でできる12パターンでは量が多すぎたからです。それが7パターンに省略されれば、人間の思考能力にとっては妥当な数字であると判断しました。

PO その基本要素を世襲して、今では世界各地でかなりの落ちものゲームが公開されていますね。ご自身ではすべてを把握してらっしゃいますか？

AP うーん、どうでしょうか（笑）。マイクロソフトがパソコン全般の、Microprose社がコンシューマー機のライセンスに関する業務を行っているのですが、すべてのコンピューター言語に移植されていると言ってもいいくらいじゃないですか？

PO 最近ではDreamcast用タイトルがすでに登場していますし、Java版やバーチャルボーイ版から、果てはワープロ専用機でプレイできるテトリスまでお目見えしてましたからね（笑）。実際の話、ゲームボーイがテトリスの飛躍につながったと言っていいですかね、やっぱり。

AP そうですね。ゲームボーイはテトリスにとって最高のシステムで、テトリスはゲームボーイにとっての最高のソフトだったと思います。モノクロの画面でもはっきり理解できて、ゲームプレイもシンプルで皆が楽しめるものですから。おかげで、現時点でテトリスが累計4000万本も出荷されているという偉業が達成できたのです。

ハッカーがテトリスに命を与えた

PO テトリスが形となったのは実際には何年くらいのことなんですか？

AP 1985年ですね。

PO 最初はどんなコンピューターをお使いになったのでしょう。

AP ソ連のオリジナルで、PGP-11というメインフレームとパソコンの中間のようなシステムでした。私が主に使っていたのは、当時主流だったエレクトロニック60という32KBフロッピーディスクが使用できるタイプだったのですが、ゲームを作ったのはPGP-11のほうでしたね。

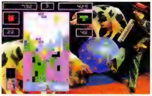
PO プログラミング言語は？

AP 最初に作ったのはパスカルを用いたものでした。グラフィックなんてなかったんで、かぎかっこを使ったブロックだったんです。初期のテトリスはグラフィックもサウンドもない、テキストだけのお粗末なものだったんですよ（笑）。2週間くらいで作っちゃったんですが。

PO たったの2週間で？

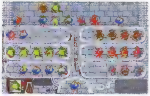
AP ええ。で、まぁプログラマーの性格上と言いますか、ちょっと気に食わないところが見つかるたびに書き直したりして

SUPER TETRIS



1991年にSpectrum Holobyte社から発売されたSUPER TETRIS。音楽やカラーにエンハンスメントを加えたほか、同画面で2人までの対戦やモデムを使った協力プレイも熱かった

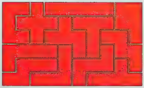
Mixed Genetics



Charmer



1997年にマイクロソフトから発売されたPuzzle Collectionには、Mixed GeneticsやCharmerを含め、10種類程度のパズルゲームが収録されている。中には、パジニョフ氏が旧ソ連時代に考えたゲームもある

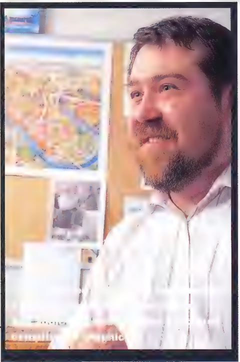


Pentominoは10×6のます目だと、2339通りの埋め込みかたがあるという。古くからある数学理論だが、これを省略させて編み出されたのがテトリスだ

アレクセイ・パジニョフのゲーモグラフィ

年	タイトル名
1987年	TETRIS （以下、Spectrum Holobyte社より発売）
1991年	SUPER TETRIS
1992年	FACES
1993年	WORDTRIS
1993年	WELLTRIS
1994年	EL-FISH
1997年	MS PUZZLE COLLECTION （以下、マイクロソフトより発売）
1998年	Mind Aerobics

Alexey



いたましたね。本当のところ、国家事業である人工知能のプログラムのテストという名目で作ったものだから、「ここを修正しなきゃ」とか言い訳しつつ、ただそのゲームでずっと遊んでいたかったのです(笑)。

PO でも結局、世界中の人が止められなくなったんですよね(笑)。で、アカデミーの人とかはテトリスにどういう反応を示したんでしょうか?

AP 違法コピーの問題がまだ問題化していなかった時勢ですから、何人かの同僚に使用させているうちにそのコピーが瞬く間に広まっちゃって、数週間後にはモスクワのほとんどのコンピューターでプレイされていたらしいですね。ビジネスになり得ると思ったのはその時でした。私の個人的な商売にはならないと分かっていても、この楽しいゲームが何らかの形で世界の目に触れなければならないと感じたのです。

PO 英断ですね。でもその当時、西側で売るためにはパスカルのままでは駄目だったでしょう?

AP ははは(笑)。またちょっといわく付きの話になってしまうのですが、私も当時そう思ったんで、知り合いの人に頼んでアメリカで主流となりつつあったIBMのパソコンに搭載されていたOSに関する情報を探してもらったのです。16歳のヴァジム(Vadim Gerasimov)という学生で、DOSを手に入れてから、たった1ヵ月でマスターした天才です。

PO でもそれって、ハッキング行為でDOSを入手したってことでは?

AP まぁ、そういう時代だったから(笑)。彼は今で言うハッカーでしたが、彼の存在がテトリスの成功の重要な部分となっているんです。その後、アカデミーの連中の間ではDOSと言えば彼、ってくらい評判の学生でしたよ。

テトリスの収益はパジニョフ氏にはほとんど回って来なかった

PO そのテトリスをアメリカや日本でわれわれがプレイできるまでには、そこからかなり時間が経ったころですね。

AP 西側諸国で発売されたのが1988年ですから3年掛かったことになります。ヴァジムがIBMのパソコン用にテトリスを移植した後、その作品を別の政府機関に持ち込んで、外国への輸出をお願いしました。それがハンガリーの機関であるHungarian Programming Consortiumからロンドンの Andromeda Software社に渡り、アメリカのSpectrum Holobyte社(現Microprose社)とパソコンゲームのライセンス契約がなされたのです。その直後にはヨーロッパに逆輸入されて、ありとあらゆるコンピューターに移植されていきました。

PO それで先ほどお話ししたように、いろんなハード用のテトリスが出回って4000万本というソフトが生産されたわけですよね。その中でも3000万本出しているゲームボーイにはどういう経緯で移植が決定したのですか?

AP ヘンク・ロジャース(Henk Rogers、元Bullet-Proof Software社社長、現AnimaTek社/Tetris Company社社長)という男がBullet-Proof Software社を率いていたのですが、彼が実際にモスクワにやってきて、私に新しいゲーム機の説明をしてくれたんです。

PO 彼がゲームボーイでヒットするだろう、と見込んだのでしょうか。

AP そうです。彼とは友人として、その後もずっといい関係にあるんですよ。

PO 1989年の冬までは、ロシアはまだ旧体制にあったわけですが、パジニョフさんはそれで稼いだお金をもらえなかったんですよね。

AP ほとんどゼロでした(笑)。ライセンス料はAndromeda Software社を通してアカデミーに渡ったのですが、私個人のものとはなりませんでした。地元の英雄とは呼ばれましたが、10年もの間、収益はすべて国家に直接持っていかれてたのです。

PO 調べてみると、1991年から1992年にかけてはゲームボーイで250億円も稼いでいるというのに、それはヒドイ話ですね。でも今は違うんでしょう?

テトリス



1988年に登場したゲームボーイのヒットの要因は、テトリスなくして語れない。このプラットフォームだけで、3000万本が出荷されたのだという。世界人口の200人に1人の老若男女が、顔も上げずにプレイしたのか?

Pajitnov

AP　アメリカに移住したのが1991年なのですが、1996年にヘンクがTetris Company社を立ち上げて、ようやく私もロイヤリティがいただけるようになりました。今では美談になっちゃってますが、本当に10年間は恩恵を受けることがなかったのです(笑)。

PO　長い道のりでしたね。アメリカに来られた当初はAnimaTek社でお仕事されてましたね。

AP　ええ。小さな会社で、CGアニメーションなどをメインでしている開発会社でしたが、アメリカのコンピューター技術に慣れるには良い環境だったと思います。「EL-FISH」というソフトの開発にも携わりましたね、あそこでは。

PO　モニターを水槽に見たてたソフトではパイオニア的なソフトでした。ほかにも1996年までに「FACES」とか「WORDTRIS」とか、テトリスの亜種のようなパズルも製作してらっしゃいますよね。

AP　テトリスのような成功とはなりませんでしたが、ゲームクリエイターとして収入源を得るには新しいゲームをアメリカで作るのがいちばんですからね。

PO　現在はマイクロソフトでパズルゲームをいろいろお出しになっていますよね。

AP　マイクロソフトには私からアプローチしたんです。ここの路線はコアゲーマーと呼ばれる層と、一般向けとの両方にソフトを販売していますから、私の作るゲームは一般用のエンターテイメントになり得るということで合意できましたね。最近では「Mind Aerobics」というパズルをさらに簡略化した「頭のエクササイズ」というコンセプトのゲームを出しているんです。MSN Gaming Zoneでお楽しみいただけますよ。

女性にも受け入れられる 幅広いゲームの制作を目指す

PO　パジニョフさんのゲームに対する思い入れをお伺いしたいのですが、なぜずっとパズルゲームをお作りになられているんですか?

AP　アクションゲームを例にとると、想像性に欠けた物が多いような気がするのです。バイオレンスばかりですし、クリエイターという観点から見ても、プレイヤーが破壊するためのデータを制作するばかりで面白みを感じませんね。RPGなどは興味が持てますが、やはり多くの人々にウケたいっていう願望が強くてパズルゲームを制作しているのだと思います。

PO　多くの人間というと、テトリスは女性ファンが非常に多いようですね。

AP　予期していたわけではないですが、理解できなくはないですよね。アクションに特化しているとか、そういうゲームとはまったく種類の違うジャンルですし、女性がパズルゲームに興味を持てるということは納得できなくないですよね。

PO　好きならいいんですが、子供を学校に送ってから迎えに行くまでテトリスするとか、洗濯物するふりしてゲームボーイやってるなんて中毒者のようにプレイする人がいたらしいですね。Nintendo of Americaでリサーチしたところによると、スウェーデンの科学者が、「女性に多く見られる"片付けの本能"にマッチしたからだ」という結論を発表していたようです。

AP　実は今、新しいパズルコレクションを出す予定があるのですが、その中の一つに立法体の側面の絵をそれぞれ瞬時に合わせていく、というルービックキューブに似たオリジナルパズルを開発しています。全部で400くらいの絵が用意されるでしょうが、これも女性ウケするかも知れないと見込んでいるんです。

PO　というと?

AP　テトリスとは見かけもゲームプレイもまったく違いますが、ロジックを必要とせずに瞬時に解いていくという非常に似通ったコンセプトを持っているからです。最も女性だけではなく、男女ともに共感を与えることができるだろう、という意味ですが。

PO　タイトル名はなんですか?

AP　今は「ルービック」というコードネームで呼んでいますが、コピーライトの問題があるようなので別物になるでしょう。今年中に発売を見込んでいます。女性にターゲットを絞っているのではないですが、テトリスのように皆にプレイしていただけるといいですね。

インタビュー／奥谷海人、写真／Shinya Aizawa



PRESENT

アレクセイ・パジニョフ氏へのインタビューを記念して、同氏のサイン入りポロシャツを3名様にプレゼントします。胸にマイクロソフトのロゴが入った大きめのLサイズで、色は白です。ご希望の方は、アンケートはがきのプレゼント希望番号欄に「テトリス」と明記して、編集部までお送り下さい。なお、締め切りは3月24日(5月号発売日)です

Do! Voodoo

3Dアクセラレーター定点観測

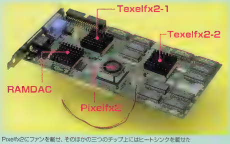
Voodoo2をチューンナップ 冷却対策を行って105MHzでの動作に挑戦

Voodoo2カードで動作周波数が変更できるのは広く知られているが、動作周波数の違いがどの程度パフォーマンスに影響するかは、いまいちはっきりしない。そこで今回は、Voodoo2のクロックアップに関する検証結果を紹介する。あらかじめ断っておくが、クロックアップを試す場合、ユーザー自らの責任において行っていただきたい。

文／tak

故障のリスクは伴うが 最大8%の性能アップは魅力的だ

クロックアップの方法はいくつか考えられるが、今回はフリーウェアの「TweakIt」を用いた。TweakItは、Voodoo2の動作周波数の設定はもちろん、Voodoo GraphicsやVoodoo Bansheeにも対応している。TweakItでVoodoo2の動作周波数を変更するには、①「Advanced Voodoo」タブで希望の周波数を指定し、②「About TweakIt」タブにある「Exit TweakIt」をクリックし、③「Save Settings」ダイアログで「はい」と答えるだけでよい。



Pixelfx2にファンを載せ、そのほかの三つのチップ上にはヒートシンクを載せた

ベンチマークの結果から、クロックアップがフレームレートの向上につながることは一目瞭然だ。「QUAKE Ⅱ」では最大で約7fps、「TUROK: DINOSAUR HUNTER」でも最大で約5fpsと、確実にパフォーマンスがアップしている。しかし、動作周波数を105MHz程度まで上げたところ、頻繁にハングアップするようになった。動作不安定の原因としてはチップの熱暴走が考えられるため、カード上の四つのチップの表面温度を測定してみた。室温を可能な限り20℃に保ち、ケース全開の状態で計測したため、チップの温度は通常使用時よりもはるかに低いものとなっている。結果は下表のとおりだ。

いろいろと試した結果、表では確認できないが、95MHz動作時はPixelfx2が60℃を超えても安定動作し、100MHzでは55℃付近になるとハングアップすることが分かった。105MHz以上になると、チップの熱暴走よりもビデオメモリー(EDO DRAM)の方が限界となってしまい、チップの温度に関わらずハングアップしてしまうようだ。以上のことから、熱暴走を防ぐ目安は、動作周波数を100MHz以内に設定し、とにかくPixelfx2を55℃以内に保つことだ。そのためには、ファンやヒートシンクの導入はもちろん、ケース内の空気の流れを工夫することが重要となる。ちなみに、二つのTexelfx2の温度差が大きいのは、空気の流れの違いによるものだ。RAMDAC側にあるチップの周りは空気がよどんでいて、ヒートシンクがほとんど役に立たなかった。

今回、発熱を抑えることで、100MHzでも一晩中安定して動作させることが出来た。この場合、デフォルトの90MHz動作とのパフォーマンスの差は約6%。少しでもパワーアップさせたいと考えているゲーマーなら、この数値は無視できない。だが、多かれ少なかれ、故障のリスクが伴うことも事実だ。クロックアップを行う際は、くれぐれもこのリスクを忘れないでいただきたい。

■ベンチマークテストの結果

	90MHz	95MHz	100MHz	105MHz	110MHz
QUAKE Ⅱ(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	86.4fps	89.1fps	91.8fps	93.6fps	計測不能
TUROK(Direct3Dモード、640×480ドット)	68.0fps	70.2fps	71.9fps	73.1fps 注	計測不能

計測環境：CPU／PentiumⅡ 450MHz、メモリー／64MB、3Dアクセラレーター／Wicked3D
注：ファンとヒートシンク装着時のみ計測可能
補足：クロックアップに使用したTweakItは http://3dfiles.com/bgrsoftware/ にて入手できる

■Voodoo2カード上にある四つのチップ表面の温度

	冷却対策なし					冷却対策あり				
	90MHz	95MHz	100MHz	105MHz	110MHz	90MHz	95MHz	100MHz	105MHz	110MHz
Pixelfx2	45.6℃	48.4℃	47.0℃	46.6℃	計測不可	32.0℃	31.9℃	32.4℃	32.4℃	計測不可
Texelfx2-1	45.9℃	48.4℃	49.0℃	45.2℃	計測不可	44.3℃	44.9℃	44.1℃	43.5℃	計測不可
Texelfx2-2	40.6℃	43.0℃	43.3℃	40.8℃	計測不可	31.1℃	31.1℃	31.6℃	31.2℃	計測不可
RAMDAC	38.7℃	40.4℃	38.4℃	38.4℃	計測不可	35.3℃	35.9℃	34.2℃	35.2℃	計測不可

補足1：温度の計測には、テクノバードジャパン製の「熱暴走防止温度センサー」を使用した
補足2：105MHz設定時は、テスト中にテクスチャー化けやハングアップが起こった

Voodoo3の2倍の性能を持つビデオチップが登場

2月号で紹介したように、「Voodoo3」が今春には出荷される見込みだが、このVoodoo3以上の性能を持った2D／3Dビデオチップの開発が進められていることが明らかになった。メーカーはフィンランドにあるBitboys Oy社で、チップ名は「Glaze3D」。製品の出荷はVoodoo3より遅く、1999年第4四半期の予定だが、3Dグラフィックの処理能力がVoodoo3の約2倍、Voodoo2 SLIモードの約4倍にもなるという。対応APIはDirect3DとOpenGL ICDで、3DNow!とストリーミングSIMD拡張命令への最適化も予定されている。

Glaze3Dの採用を表明したビデオカードメーカーは、まだ明らかにされていないが、1999年のビデオカードマーケットに大きな影響を与えることは間違いなさそうだ。

■Glaze3Dの主な仕様

チップ名	Glaze3D	Voodoo3 3000	Voodoo2	Voodoo2 SLIモード
動作周波数	200MHz	183MHz	90MHz	同左
処理能力	800MTexel／秒	366MTexel／秒	90MTexel／秒	180MTexel／秒
最大解像度	1600×1200ドット	2048×1536ドット	800×600ドット	1024×768ドット
ビデオメモリー	Direct RDRAM(16MB以上)	SGRAM(最大16MB)	EDO DRAM(最大12MB)	同左
対応API	Direct3D、OpenGL ICD	Direct3D、OpenGL ICD、Glide	Direct3D、MiniGL、Glide	同左
出荷時期	1999年第4四半期	1999年第2四半期	出荷済み	同左

特集2 ジャンルも多彩で話題作めじろ押し

国内ネットワークゲーム完全情報

Play Onlineでは創刊以来、さまざまなネットワークゲームを扱ってきたが、その大半が海外製のゲームだった。それに加えて、ネットワーク対戦をするために、海外のオンラインゲームサービスを利用することがしばしばあり、英語が苦手な人に限らず、敷居の高さを感じている人は少なからずいただろう。
そして、1999年。日本のネットワークゲーム事情に変化が起こり始めた。大手メーカーのオンラインゲームサービスが始動し、多数の日本製ネットワークゲームが発売される。安心できる日本語でのサービス、ユーザー同士の気軽な交流が約束され、今まで以上に簡単にネットワークゲームができる環境が整ってきたのだ。この特集では、活発になってきた国内ネットワークゲームの動きを余すところなく掲載している。すでに体験している人もそうでない人も、ぜひこの機会に、選択肢の広がった国内ネットワークゲームの世界に参加してほしい。

文　菅原有香、杉山淳一、中島　渉、日高　保、安井　勉

DEの続編と次回作をネクステックが初公開



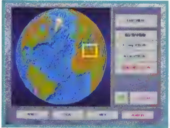
ユーザー間で任意のグループ「団体」を作り、発掘作業を効率良く行うことも可能だ

ダークアイズ2の構想が明らかに Dreamcastへの移植も計画中

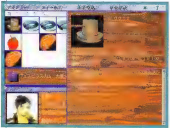
「ダークアイズ」(以下、DE)の開発元であるネクステックの青山勝治氏と大川眞氏に、DEの今後の展開、およびゲーマーズドリームでの次回作の予定について話を聞いた。

大規模な国産ネットワークゲームプロジェクト
ゲーマーズドリームの展望

NTTデータによって運営される大型ネットワークゲームプロジェクト、ゲーマーズドリーム。第1弾対応タイトルの「ダークアイズ」が1999年2月24日に発売され、ついに本格的に動き始めた。国産ネットワークゲームの未来において重要なキーを握っているとも言えるこのゲーマーズドリームは、今後どのような展開を見せてくれるのだろうか？　ネクステックとNTTデータにそれぞれ取材を行った。



発掘地点を特定するための第1段階では、宇宙から見た地球を回転させ、範囲を指定する。そこから、段階的にズームインし発掘ポイントを特定することになる



発掘物の鑑定は、生物学や建築学などの学術分野ごとに行っていく。アカデミックな魅力あふれるシステムだ

まずは、ダークアイズの続編が制作される予定があるのか尋ねてみた。すると、「すでに続編の構想は存在しています」(青山氏)という。また、驚くべきことに「続編の舞台は惑星フェアホープではなくなる」(大川氏)そうだ。

青山氏は、「DE2は、DEのテーゼを踏襲するのであって、DEの世界を引き継ぐゲームではない」と説明する。DEの世界観設定、シナリオを担当した今川悟郎氏は、当初はDEにおいてLAW(法)とCHAOS(混とん)、陰と陽、善と悪などに象徴される「究極の2極構造を中心とした世界」を構想していたそうだ。しかし、ライトユーザーへの配慮や、「対立から協調へ」というDEのテーマの明確化などから、「対立する2種族が存在する惑星」という分かりやすい設定に変更したという。

DE2では、究極の2極構造という当初の設定に基づいたDEの世界を構築していく。DEとは世界観がかなり異なるであろうDE2にて、DEのアカウントが継承できるかどうかは検討中とのことだ。

また、今回の取材で明らかになった新事実として、DEのDreamcastへの移植が挙げられる。パソコン版DEで随時行われる予定のダウンロードサービス(パッチなどによるイベントやフィーチャーの追加)を、Dreamcastでどのように実現するかが、現時点の課題になっているとのこと。ただ、その改善策は、すでにいくつか用意されているそうだ。発売時期などの詳細な情報は得られなかったが、今後の動向に注目していこう。

次回作は発掘シミュレーション 超古代文明を解明する「ミレニアム」

今回の取材では、ネクステックのゲーマーズドリーム次回作の情報も得ることができた。その名は「ミレニアム(仮称)」。1999年9月のリリースを予定している本作は、発掘シミュレーションと呼ばれる画期的なゲームだ。しかも、最大3000人ものプレイヤーが同時にプレイできるという。

多様な情報収集手段

プレイヤーは、考古学者の卵としてゲームをスタートする。目指すは、アトランティスやムー大陸などの超古代文明の発掘と年表の完成、そして自分の学説の証明だ。キャラクターを作って専攻を決めたら、狙いを定めた文明の情報を収集する。図書館で関連資料を調べたり、学会からすでに発見された文献やアイテムを借りたり、ほかの学者(プレイヤー)たちとチャットによる情報交換をしたりと、情報収集の手段は多様だ。

電子メールで情報配信

発掘場所の絞り込みが完了したら、深さと期間を設定して発掘を行う。発掘には長い時間がかかるが、この間はサーバーに接続している必要はない。電子メールで、発掘結果やそのほかの重要な情報が配信されるのだ。慎重にプランを練って発掘に入り、現場からの報告を待つ。プレイヤーは、接続時間を気にすることなく、歴史の解明に没頭できるのである。電子メールでの情報配信は、携帯電話などでもゲームを進めることができる可能性があり、実現されるとモバイルネットワークゲームというジャンルが確立しそうだ。

一連の知的作業が最大の楽しみ

必要な情報がそろったら、文明の考証と、学説の発表を行う。発掘物の鑑定、時代考証、年表作成、学説の発表といった一連の知的作業は、ミレニアムにおける最大の楽しみとなるだろう。後から学説を発表する者ほど、参考資料がそろいやすいので安定した学説を発表できるが、だれよりも早く手掛かりを見つけることができれば、それは大きな業績となる。

考古学者の権威を目指せ

学説を打ち立て、研究成果を戦わせ合いながら、プレイヤーは学者の卵から助教授、そして考古学者の権威へとレベルアップしていく。レベルアップすれば、プレイヤーが加入できる団体や学会、発掘できる場所などが増加するなどの特典がある。

ミレニアムについては、今後も追って新着情報を紹介していく。なぞに包まれた超古代の歴史を、自ら解明できる魅力のゲームに期待しよう。



ゲーマーズドリーム第2弾は「水の惑星 ブルースフィア」

バンプレスト開発による潜水艦3Dシューティング

DEによって順調な滑り出しを見せているゲーマーズドリーム。編集部ではゲーマーズドリーム第2弾のゲームが早くも具体化しつつあるという情報を入手した。そこで、NTTデータのゲーマーズドリームプロジェクト担当・平尾吉邦氏にインタビューを敢行、第2弾タイトルの情報について疑問をぶつけてみた。

気になる第2弾は、バンプレストが開発元となる。「水の惑星 ブルースフィア」(以下、ブルースフィア)というタイトルだが、それはわれわれの想像を大きく上回るものだった。

DEは、従来問題とされてきたプレイヤー間の敵対を、2種族間の対立という分かりやすい形でシステム化して成功させた。ブルースフィアもまた、人類が二つの陣営に分かれて争い合う設定だが、ジャンルはRPGではない。大量のプレイヤーが入り乱れる惑星規模の対立をシューティングで描こうというのである。

500人規模での同時接続が可能

ゲームのジャンルは3Dシューティングに属する。しかし、舞台は屋内でも宇宙でもない。なんと、水中での潜水艦を使ったシューティングなのだ。潜水艦と言うより水中戦艦と言うべきだろうか。

さらに驚いたことに、「QUAKE Ⅱ」の64人程度が限界だった従来の3Dシューティングの同時接続数をはるかに越える、500〜1000人の同時プレイを目指しているらしい。

このジャンルには数多くの優れたゲームが名を連ねているが、日本語でプレイできるものはほとんどなかった。国産のネットワーク対応3Dシューティングというだけでもじゅうぶん注目に値するのに、それに加えて大量接続を可能とする海中バトル。「今までになかった画期的なゲームしかゲーマーズドリームではやるつもりはない」という平尾氏の言葉どおり、すべてが新しい試みだ。

ソナーとレーダーを頼りに、静かに敵を追いつめるクールなゲームが予感される。また、「撃って勝つ」といった単純作業だけでなく、戦いの成果に応じて得られる経験値や資金で自機を強化するなどのRPG的要素もふんだんに盛り込まれるという。さらに、プレイヤーの熱中度を高めるbattle.netのLadderのようなランキングシステムも用意されることになっている。

資源豊富な「水の惑星」をめぐって さまざまな陣営が複雑に対立し合う

宇宙進出を実現させた未来の人類が発見した資源豊富な水の惑星。それが戦いの舞台だ。ここで二つの陣営が、資源や研究価値の高い生態系をめぐって、まさに水面下の戦いを繰り広げる。世界観については案の段階だが、単純に善や悪が決め付けられない、複雑に絡み合った関係が生じるようだ。プレイヤーはなぜ自分はこの陣営に荷担し、なぜ戦うのかという「戦う理由」を考えさせられることとなるだろう。単に勝敗を追いかけるにとどまらない奥深いプレイが楽しめるだろう。

プレイヤーを飽きさせない新要素が盛りだくさんのブルースフィアは、6月〜7月末のリリースを目標に開発が進められている。接続料金は未定だが、DEを基準に決めていくという。本誌でも新たな情報が手に入り次第、速報と言う形でどんどん紹介していく予定だ。



NTTデータ
ゲーマーズドリームプロジェクト担当
平尾吉邦氏

第3弾以降も進行中 東京ゲームショウではすべてが遊べる

これからの発展が期待されるゲーマーズドリームだが、すでに第3弾以降のプロジェクトも進行しているようだ。平尾氏は、今後の展開には非常に意欲的な姿勢を見せ、「2000年までにあと二つはネットワークゲームを出したい」と頼もしい発言を聞かせてくれた。このうち一つは、3月に開かれる東京ゲームショウ'99春で初公開される。しかも、DE、ブルースフィア、新タイトルの三つが会場では遊べるようだ。

各ゲームメーカーの注目度も非常に高いらしく、1998年11月に行われた説明会には60余りのメーカーが詰めかけたという。現在も、積極的にコンタクトを取っている会社がいくつかあるようで、ますますゲーマーズドリームから目が離せなくなりそうだ。



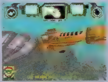
ゲーマーズドリームへの入会手続きは、主にホームページ(http://www.gamersdream.ne.jp/)で行う。申し込みにはクレジットカードが必要となる

これまでに発売された潜水艦3Dシューティング

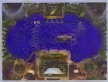
潜水艦を題材にした3Dシューティングは、有名なものとしては、「サブカルチャー」「アーキメディアンダイナスティ」「FATAL ABYSS」が挙げられる。これらはジャンル名は同じだが、「QUAKE系」などとひとくくりにできるほど似たようなゲームではない。

例えば、水中を美しく描いたサブカルチャーは、アドベンチャー的要素が強く、戦闘はその一要素に過ぎない。一方、FATAL ABYSSは深海での戦闘に本格的にこだわり、ソナーやレーダーを駆使して戦う海底版「DESCENT」といった趣だ。また、アーキメディアンダイナスティは、基地や水中でミッションを遂行する合間に戦闘が起こるが、これはどちらかというとアーケード色が強い。一口に潜水艦3Dシューティングといっても、これだけ毛色の違うものがそろっているのだ。

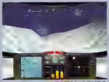
はたして、ブルースフィアはどんな工夫が凝らされたゲームになるのだろうか?



サブカルチャー
(メーカー:イマジニア)



アーキメディアンダイナスティ
(メーカー:アートディンク)



FATAL ABYSS
(メーカー:SegaSoft社)

多数の人気ゲームをサポートする

オンラインゲームサービス Mplayer-Japan

アメリカで多大な人気を誇るオンラインゲームサービスMplayerがついに日本に上陸し、Mplayer-Japanとして本格始動した。このMplayer-Japanの現状と今後の展開についてリポートする。

日本語で対戦者が探せるオンラインゲームサービス

アメリカで250万人の会員を擁する、Mpath Interactive社（以下、Mpath）のオンラインゲームサービスMplayer。現在も週単位で4～5万人のユーザーを新規獲得し、ネットワークゲーマーの集いの場としても定着している。対応しているゲームを用意さえすれば、簡単にネットワーク対戦ができ、そのゲームの中には無料でダウンロードできるものも多数ある。

アメリカのMplayerに対応しているゲームは、「QUAKE Ⅱ」「RAINBOW SIX」「ポピュラス ザ ビギニング」「コマンド＆コンカー」「DIABLO」など、日本においても人気の高い最新作から名作まで多数に上る。対応ゲームの総本数は、カードゲームなどのクラシックから最新アクションまで各ジャンルを合計すると約100タイトル。今後も続々と最新ゲームに対応していく予定で、「SU-27 FLANKER 2.0」「REQUIEM:AVENGING ANGEL」「DAIKATANA」など13タイトルが待機している状態だ。

オンラインゲームサービス発展途上国である日本から見ると、Mplayerのようなサービスは垂ぜんの的である。日本から参加することも、もちろん可能なのだが、なかなか気軽に参加することは難しい。しかし、このサービスが、2月から日本においても本格的に開始されたのである。富士通がMpathと独占契約を結んで提供する"Mplayer-Japan"は、ただMplayerの環境を日本国内に持ち込んだだけではない。システムをすべて日本語にローカライズし、英語版だけでなく、日本語化されたゲームのサポートもするのだ。開始時点の対応ゲームは表1のとおり。「リバーシ」や「ポーカ」など手軽にプレイできるものから、ゴルフゲームの「LINKS LS '99」、アメリカでは3000人以上が参加している「Rankingサービス付きQUAKE Ⅱ」など、さまざまな層のプレイヤーが楽しめるゲームを用意している。これらのゲームはほとんど無料でプレイできるが、一部のコンテンツは有料になるという。



発売されてから1年以上経つのにいまだに人気のあるQUAKE Ⅱ。アメリカのMplayerのランキングでは、上位になると、プレイヤーは"Deity（神）"という称号が与えられる

表1　Mplayer-Japan対応ゲームリスト

1	Mplayer ポーカ（Mpath Interactive社開発、富士通ローカライズ）
2	Mplayer リバーシ（Mpath Interactive社開発、富士通ローカライズ）
3	Mplayer ハーツ（Mpath Interactive社開発、富士通ローカライズ）
4	Mplayer スペード（Mpath Interactive社開発、富士通ローカライズ）
5	Mplayer チェッカー（Mpath Interactive社開発、富士通ローカライズ）
6	QUAKE（id Software社）
7	QUAKE Capture the Flag
8	QUAKE Ⅱ（id Software社）
9	Rankingサービス付きQUAKE
10	Rankingサービス付きQUAKE Ⅱ
11	パンツァージェネラル Ⅱ 完全日本語版（メディアクエスト）
12	パンツァーコマンダー 完全日本語版（メディアクエスト）
13	ピープルズ・ジェネラル 完全日本語版（メディアクエスト）
14	TAKE NO PRISONERS（インタープログ）
15	ARMOR COMMAND（アイジーエス）
16	ゴルフといったら…Links～フェニックスへの飛翔～(Links LS '99完全日本語版)
17	TOTAL ANNIHILATION（P&A）

GIZMOを導入してMplayer-Japanに接続しよう

Mplayer-Japanへの参加は至って簡単で、初心者でも安心してアクセスできるシステムである。アメリカのMplayerと同様に、GIZMOというクライアントソフトが必要になる。このGIZMOは今月の付録CD-ROMに収録してある。また、Mplayer-Japanのホームページ（http://www.mplayer.gameparc.ne.jp/）からもダウンロードが可能だ。

GIZMOのインストールが完了したら、今度はGameParcのホームページでメンバー登録を行うことになる。しばらくすると、IDの記された電子メールが届くので、そのIDを使ってログインの手続きを実施する。すでに、InfoWeb コネクション IDやteleparc/G メンバーネームを持つユーザーは、そのIDでMplayer-Japanに参加できるので、新たにIDを取得する必要はない。その後GIZMOを起動すると、ファイルの正当性やバージョンのチェックといった認証が行われ、それが無事に済めば、いよいよMplayer-Japanのメインメニュー画面が登場するわけである。

目的のゲームをプレイするには、まず、メインメニューにあるゲームリストからゲームを選択し、そのゲームのロビーへ移動することになる。ここではチャットも可能だ。続いて、自分でルームを作るか、ほかのユーザーが作成したルームに入る。なお、ルームは作ったユーザーが主催者となるので、その主催者のルールに従うことになる。ルールとは、ゲーム自体のルールの場合もあるし、マナーに関するルールの場合もある。主催者が判断すれば、好ましくない人物に対して自分のルームへの出入りを禁止することも可能なのだ。

話をゲームに戻すと、この後はそれぞれのゲー

Mplayer-Japanに接続しよう。



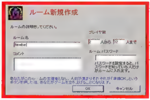
GIZMOを起動してMplayer-Japanに接続すると、このメニュー画面が表示される。ここにあるゲーム名をクリックすることで、それぞれのロビーに参加することができる

ロビー画面



リバーシのロビーに参加したところ。既存のルームに参加したり、自分が主催者になって新規にルームを作ることができる

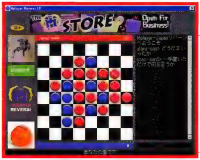
ルーム新規作成画面



ルームを作成すると自分が主催者になるので、ルールやパスワードの設定をしなければならない

既存のルームに参加

ゲーム画面



リバーシの画面。単純なルールなので、ネットワークゲーム初心者にお勧めのゲームだ

ムのルールに従う形になる。リバーシのように2人で対戦するゲームの場合は、それ以上のユーザーがいると対戦する2人以外は観戦することになる。参加ユーザー数が設定人数に至らないような時は、NPCが担当してくれるものもある。

また、カードゲームなどでルールが分からない場合は、画面にあるボタンを押せば、ルールが記されたMplayer-Japanのホームページを開くこともできる。カードゲームの中にはあまり知られていないものもあるし、細かいルールを忘れてしまっていることもあるので、こうした機能は非常に役に立つ。アメリカで培われてきた経験が細かい部分にも生かされているのだ。

ただ、サービス開始時に用意された対応ゲームの本数が、アメリカと比べて少ないと感じる方もいると思う。だが、富士通は最新ゲームにも続々と対応させていくことを発表しており、今後確実に対応ゲームは増えていくようだ。折しも、海外ゲームの日本語へのローカライズが活発になってきている現状なので、Mplayer-Japanもアメリカとの差を徐々に埋めていけるのではないかと期待している。オンラインゲームサービスが日本でもいよいよ本格化していく兆しが見えてきたのだ。

統合コミュニケーションサービスGameParc



Mplayer-Japanは、実は富士通のインターネットゲーム＆コミュニティサービス"GemeParc"内のコンテンツの一つなのだ。Mplayer-Japanの接続の説明で、GemeParcのホームページでIDを取得する話をしたが、このIDを使うことで、Mplayer-Japanだけでなく、GemeParcのコンテンツを楽しむことができるのである。Mplayer-Japan以外のコンテンツとしては、teleparc/G、InterShop、News＆Tipsなどがある。

teleparc/G

すでに単独でサービスを行ってきた富士通オリジナルの有料ネットワークサービス。これからは、GemeParcのメインの1コンテンツとなる。このteleparc/Gは、「ハビタット II」「ドラゴンズドリーム」「マルチプレイヤーバトルテック」の三つのサービスで構成されている。ハビタット IIは、ネットワーク上の架空の街"エリシウム"と"グレースビル"でユーザーの分身であるアバターとなって生活する、ビジュアルコミュニケーションサービス。ドラゴンズドリームは、セガ、CSK総研、富士通の3社で共同開発したオンラインRPGで、Windows環境だけでなく、セガ・サターンでもプレイできるのが特徴。マルチプレイヤーバトルテックは、31世紀の遠未来の惑星ソラリスを舞台に、人型兵器"メック"に乗り込んで戦うアクションゲームだ。

InterShop

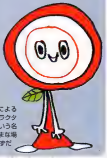
オンラインショップで、ゲームや周辺機器などの購入が可能。Mplayer-Japanやteleparc/Gで使用するゲームは、ここでも入手できる。

News＆Tips

パソコンゲームに関する情報を提供するサービス

また、これら以外にもコミュニケーションサービスとして、GamеParc内に掲示板が用意され、チャットも行えるようになっている。Mplayer-Japanと同時に、このGemeParcのコンテンツも要注目である。

現在、GameParcのオープンを記念して、3月31日までGameParcサイト(http://gameparc.ne.jp/)においてオープニングキャンペーンが実施されている。キャンペーン期間中サイトを訪れ、GemeParcクラブメンバーに登録すると、ニコンの最新型カプセルコンパクトAPSカメラ"Nuvis S"が抽選で20名に、さらに外れた方にはダブルチャンスとしてGameParcでプレイできるネットワークゲームソフトも抽選で100名にプレゼントされる。この機会にGameParcのメンバーIDを取得しておこう。



人気アーティスト安斉肇氏によるGameParcのイメージキャラクター。John"junior"Parcという名前で、GameParcのさまざまな場所で見掛けることができるはずだ

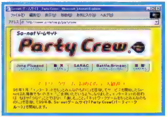
ポストペット以上のヒットは間違いなし

Party Crewの注目5タイトル

So-netのネットワークゲームサービスParty Crewが、いよいよ3月から開始される。発表されているゲームタイトルは全部で五つ。各ゲームごとに月額500円程度のサービス料金が課金されるが、クライアントソフトがすべて無償で配布されるというのがうれしい。まずは、サービス全体の概要と、インターネット麻雀「Jong Plugged」の魅力について紹介しよう。

So-netが国内最大規模のオンラインゲームセンターを開設

Party Crewは、大手プロバイダーSo-netが3月からサービスを提供するオンラインゲームサイトだ。これまでも、インターネット上でエンターテイメントを提供するサービスはたくさん登場したが、Party Crewは、So-netが独自にプロデュースしたネットワークゲームを提供することが最大の特徴だ。先行してベータテストを重ねてきた麻雀ゲーム「Jong Plugged（ジャン・プラグド）」を筆頭に、戦略シミュレーション、RPG、リアルタイムアドベンチャーなど、本格的なネットワークゲームが5タイトルも用意されている。



「Party Crew」のトップページ。ゲームソフトの配布やベータテスターの募集などは、ここで行われている。URLはhttp://www.so-net.ne.jp/partycrew/

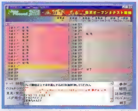
Party CrewはSo-netの会員以外でも参加可能だが、実際にプレイするには同社のホームページにアクセスして、"So-net情報サービス"への申し込み（無料）が必要だ。ゲームはブラウザーだけでプレイできるタイトルもあるが、専用ソフトが必要な場合でも、同社のホームページから無料でダウンロードができるほか、弊誌の付録CD-ROMにも収録する予定だ。気になる料金は1タイトル当たり月額500円前後で、利用時間は無制限。5タイトルすべてを登録しても月額約2,500円という低料金が想定されている。

1999年内にサービスが開始される5タイトル以外にも、ゲームの種類はどんどん増える予定だ。麻雀のようなお手軽なものから、電子メールを併用した大規模なもの、「ポストペット」のキャラクターを使ったゲームなども検討されている。また、海外のゲームを日本語化したタイトルでは、海外ユーザーとの対戦も可能になる。ゲームタイトルは、今後3年間で30タイトルの投入が予定されているだけに、国内最大規模のオンラインゲームセンターとなることが期待される。

ジャン・プラグド

ユニークなランキング方式を採用した本格的な電子雀荘

ジャン・プラグドは、現在ネットワーク上でサービスが提供されている麻雀ゲームの中で、最も活気のある電子雀荘だ。専用クライアントソフトを立ち上げ、ロビーでチャットでもしながら空いている卓を見つけて参加すれば、本格的4人打ち麻雀ができる。面子が足りないときはCOMプレイヤー（コンピューターによる代打ち）を参加させればいいのだが、よほどの早朝または深夜でない限り、相手に困ることはないだろう。チャットでは、特定の相手に向けてメッセージを送る"電報機能"や、途中参加を受け付けずに卓をクローズする機能もあるので、特定の仲間と打ち続けることもできる。

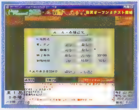


1人でロビーに入ればフリー雀荘に出かけた気分。無人の卓に参加して待っていれば、たちまち参加者が集まってくる。仲間を探したい場合、コマンドメニューで名前を検索し、電報機能でメッセージを送ろう

卓を選んだら、食い断、二翻縛りの有無、思考時間を設定する。ほかの参加者がそのルールに同意すればゲームスタートだ。ゲームの思考時間は30秒、15秒、5秒の三つのモードがあり、制限時間を過ぎると強制的に自模切りになるので、待ち時間でイライラすることはない。チャットをしながらのんびり遊びたいなら持ち時間は30秒に設定し、サクサクと競技に熱中したいなら5秒に設定しよう。

麻雀で点数計算をするのは当たり前のことだが、初心者にとっては面倒なものだ。ジャン・プラグドでは、だれかが放了すれば瞬時に点数が自動計算される。オーラスで規定の点数に満たなければ、西入北入返り東になるところも実際の麻雀とまったく同じだ。また、自分のスコアはサーバーに蓄積され、順位の累計によって"雀力"というパラメータが変化するが、これは対戦相手の強さを知るバロメーターになっている。

オープンベータテストは2月で終了予定だが、正式サービスが始まる3月には、実力上位者や振込み王などのユニークなランキングが発表されるなど、新しい趣向も用意される。ネット雀士の頂点を目指す、熱い戦いが君を待っている。



卓に着いたらルールを設定する。多数決方式で全員の意向が一致すると、いよいよゲーム開始だ



鳴きやリーチができるところではチャイムが鳴る。聴牌すればオートモードが使えるので、当たり牌が出るまで自動的にツモを切ってくれるのだ。さぁ、タバコでも吸おうかな



動天

ブラウザーだけでプレイできる肩のこらない戦国シミュレーション

ネットワーク対応のシミュレーションゲームと言えば、リアルタイム制の息をつく間もないほどの緊張感が魅力だというゲームが多い。相応のマシンパワーと回線速度、集中してプレイできるだけの時間を必要とするが、これらのゲームのパズル性やアクション性に魅力を感じているプレイヤーは多い。一方、So-netが3月からサービスを提供する「動天」は、ブラウザーを使って、1日1回の操作でゲームが進行するターン制を採用しており、高い性能を持ったパソコンや高速な通信環境といったものは必須ではない。その分、電子メールや掲示板を使ったプレイヤー間のコミュニケーションが濃厚で、リアルタイム制のゲームとは異なるゲーム性が与えられている。

ゲームは戦国時代の日本を舞台に、50国に分かれた各国を統一するのが目的で、外交、合戦、謀略などによって自国の領土を拡大していくことになる。一つのゲームには最大50人のプレイヤー(大名)が参加でき、1998年末から1月末まで行われたベータテストでは、約10ゲーム程度が同時進行していた。3月に予定されている本サービス開始時には、ベータテスト以上の規模でプレイできる予定だ。ベータテストでは、独立した50国が天下統一に向けて競う“フリーステージ”でプレイが行われたが、あらかじめ決められた設定(名前、上下関係)の下でプレイする“シナリオステージ”も、サービス開始後に用意されるようだ。

ゲームの開始手順としては、まず、ブラウザーを起動して動天のホームページにアクセスする。そこで、ユーザー登録を済ませ、あとはゲームに参戦するだけ。専用ソフトは一切必要ないので、Windows 95／98やMacintoshでプレイ可能だ。ユーザー認証が済むと、参加者募集中のゲームを選択することになる。50国の中のどの国が自国になるのかは自動的に割り当てられるので、後は50人全部の国が埋まるのを待てばよい。

募集期間が終了した時点でゲームがスタートする。先にも述べたが、基本的には1日単位でゲームが進行するため、自国に与えられたコマンドを実行すると10分程度でやることがなくなってしまう。あとは、周辺諸国にメール(書状)を送ったり、自国の掲示板を公開して、同盟国と共同戦線を張って、敵対国の動向を探ることになる。

敵国に敗れても下克上で一発逆転もありえる

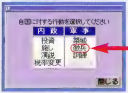
コマンドについては、自国の内政と軍事に関わるものが各四つずつ用意されており、これら計八つのコマンドで自国の経済力と軍事力を強化し、大量の強い兵力をそろえるというのが序盤の目的となる。他国に対しては、友好的な外交から直接攻撃するための戦争やけん制など、計20のコマンドが用意されている(表参照)。

他国に攻め込んだり、経済活動を妨害するコマンドがあるのは、動天のような地域単位の戦争を扱うゲームでは珍しくない。しかし「下克上」や「仕官要請」といったコマンドについては、言葉としての意味は分かっても、目的や効果はピンとこないかもしれない。動天では他国に攻め滅ぼされたとしてもゲームオーバーにはならず、戦勝国の属国としてプレイが続行できる。上位国に対しては毎ターンごとに上納金を納め、場合によっては、代わりに遠征攻撃を行わなければならないが、自分の属している勢力が巨大化したタイミングを見計らって、上位国に対して下克上(戦争)を仕掛けることもできる。この戦いに勝てば、属国をすべて自国の傘下に置くことができる。

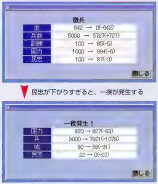
戦争以外にも、書状によって自国の属国になることを勧める「仕官要請」なども用意されており、力押しよりは、プレイヤー同士のコミュニケーションによって協力を求めないと、天下統一は難しいだろう。ゲームに参加しているプレイヤーは国単位で掲示板を開くことができ、その掲示板でゲームの進行に関して話し合うことができる。1ゲーム当たり20〜30ターン程度のプレイ時間になるため、長期戦は必至で、いつのまにか、戦いよりもプレイヤー同士のコミュニケーションに面白さを感じ始めるはずだ。



コマンド選択画面



ゲーム開始直後は、自国に投資をして国力を上げたり、徴兵して兵力を増強しよう。ただし、徴兵を実行すると、国力や民忠が低下することになり、このまま民忠が低下していくと、一揆が発生し、兵数が激減することになる



自国向けコマンド

区分	コマンド名	効果
内政	投資	お金を使って国力を上げる
	施し	お金を使って民忠を上げる
	演説	お金を使わずに民忠を上げる
	税率変更	税率を上げすぎると一揆が起こる
軍事	築城	城の値を上げ、防衛力を高める
	徴兵	最大5万人まで兵数が増やせる
	訓練	攻撃力と防衛力が上がる
	自国治療	戦争終了後の負傷兵を治療する

他国向けコマンド

区分	コマンド名	効果
軍事	他国治療	他国の負傷兵を治療する
	送兵	自国の兵を他国に与える
	代理徴兵	お金を使って、他国に兵を与える
	懲罰	属国に戦争を仕掛ける
戦争	戦争	自国に隣接している他国を攻撃する
	武力牽制	双方にダメージの少ない小規模な戦争
	遠征攻撃	自国に隣接していない他国を攻撃する
	下克上	上位国に対して戦争をしかける
計略	放火	他国の国力を下げる
	敵城爆破	他国の城の値を下げる
	流言蜚語	他国の民忠を下げる
	豪族蜂起	他国の兵力を減らす
外交	国家交流	自国と対象国の双方で国力を上げる
	交易	自国と対象国の双方でお金が得られる
	送金	他国にお金を送る
	独立	他国の属国という立場から、独立して大名になる
	同盟提案	同盟を締結した国には攻めこむことができない
	同盟破棄	一度結んだ同盟を破棄する
	仕官志願	他国の属国になる
	仕官要請	自国の属国になるよう、要請する

バトル・ブリンガー

複雑なキー操作は不要 戦士育成型の対戦RPG

6月のサービス開始を目標に現在開発が進められているのが、戦士の育成と対戦格闘が楽しめるRPG「バトル・ブリンガー」だ。ゲームはキャラクターメイクから始まり、各種パラメータを設定して好みの戦士を作る。そして、最初は一つの国で修行を開始し、ある程度戦士が育って国内で勝てるようになったら、次なる強敵を求めて他国へ武者修業に行く。ほかのプレイヤーが育てた戦士との対戦を繰り返しながら大陸を巡って、五つの紋章を集めると、最終ボスに挑戦できるようになるのだ。

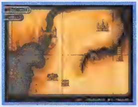
面白いのは、このボスに勝つと、その挑戦者が今度は最終ボス(チャンピオン)となる点である。その後は、キャラクターを育成することができなくなり、どれだけ防衛できるかが、チャンピオンの強さの証明となる。しかし、キャラクターには寿命があって、あるレベルに達すると引退して、新たなキャラクターがパラメータを引き継ぐことになる。その場合、基本的な力は継承しているが、キャラクター自体はレベル1から育てなければならない。

そのほかにも、特徴的な部分は多い。まず第一に挙げられるのが、対戦格闘ゲームの要素を持っているにもかかわらず、プレイヤーが直接戦士を操作しない点だ。ゲーム中でのプレイヤーは、ボクシングのトレーナー的存在になりきるのである。武器や防具といったアイテムを与えたり、トレーニングさせたり、行き先を指定したりといった、対戦前の準備を整えてやるのが、プレイヤーの役割となる。対戦方法については、戦士を宿で宿泊させると自動的に戦士一覧に登録され、1日に約20回の戦闘が行われることになる。勝敗は、戦士のレベルや持っている武器に対する熟練度が影響するが、レベルの低い戦士でもある程度は勝てるように、ゲームバランスが調整されるようだ。

プレイヤーにとっては、戦士を直接操作できないというのはもどかしいかもしれない。だが、実はそれによって今までの対戦格闘ゲームとは違った遊び方が可能になっている。対戦方法は先述したように、自分の戦士を宿など特定の場所で対戦待ちの状態で登録しておくだけだが、そうすることで、プレイヤーがゲームに参加していない間にも、ほかの戦士からの挑戦を受け続けることが可能だ。知らない間に、戦士が大きく成長していたということもある。

戦いに勝利すると、もちろん褒美がある。負けた側から、相手が所持している金かアイテムを一つだけ奪うことが可能なのだ。したがって、負け続けた場合は悲惨である。アイテムや金銭を取られまくって、身ぐるみはがされている可能性もある。ただ、どんなに相手が強くても、運が良ければ勝つこともあるし、負けた場合でも、アイテムを奪われる前に逃げ出すことができるので、そう悲観することはない。


これは開発中の画面だが、対戦はこのように1対1で行われる。サービス開始時には、これに背景が描き込まれ、攻撃がヒットした瞬間は、派手な演出効果が加えらる予定だ


街を移動する際は、マップ上のアイコンをクリックして行う。画面下方には、大きなニュースやうわさがテロップとして流れる。強者同士の一戦や、無敗を誇っていた戦士が敗北したニュースなどもここで報じられる


スタートしてからしばらくは、一つの国が戦いの舞台となる。他国へ移動するためには、その国(ダンジョン)のボスを倒して通行手形を手に入れなければならない


対戦待ちの状態にする、もしくは対戦を申し込む場合は、画面中にあるような砦や宿で登録する必要がある。一度登録してしまえば、後は自動的に対戦が行われる

アイテムを融合させて 最強の武器を生み出す

武器や防具といったアイテムの豊富さも、このゲームのポイントの一つだ。戦闘シーンは、Direct3Dを使った3Dグラフィックで表現されるが、どのような武器や防具を持たせるかで、ビジュアルが変化する。さらに、自分と相手が持っている武器や防具を考慮して、戦士が戦闘パターンを変化させるのだ。アイテム自体にもレベルがあり、使い込めば使い込むほどレベルが高くなる。戦士には各種パラメータがあるが、使える武器には得手不得手がある。戦士自身と武器のレベルが高くても、その武器に対する熟練度が低い場合、相手に大きなダメージを与えることができない。自分が育てている戦士に合ったアイテムを探すことも、最強の戦士を育成する上で重要な要素となる。

そのアイテムの種類だが、初期段階だけで約1000種類が用意される予定だ。さらに面白いのは、アイテム同士を組み合わせると、まったく別のアイテムになること。要するに、自分だけのオリジナルアイテムを作ることができるのだ。希少性が高いアイテム同士なら、よりオリジナル性が高くなり、そうした新造のアイテムを作って店に売り、うわさを広めるというのも一つの楽しみ方である。

このうわさは、ネットワークゲームならではの面白いシステムだ。街の酒場には伝言板(掲示板)があり、ユーザーが書き込むこともできるのだが、うわさ話を見聞きするための場ともなっている。この国ではだれが強いとか、どこかの強いやつが負けたとか、隠しアイテムがあるらしいとか。特に、強い戦士と対戦して、勝つことが育成の早道となるため、うわさといえども無視できないようになっている。

バトル・ブリンガーは、4月のオープンベータテストに向けて開発が進められている状況だが、戦闘シーンについては、ここに掲載した画面以上の派手な演出を考えているようだ。複雑なキー入力は苦手だが、対戦格闘ゲームは好きだというゲーマーには、新たなジャンルとして受け入れられることだろう。

鉄の剣

血まみれの剣

龍の骨

銀の盾

勇者の冠

"血まみれの剣"とは、倒された戦士の怨念が染み付いたもので、この剣を装備した戦士と、攻撃を受けた戦士の両者に呪いがかかる。また、勇者の冠を装備すると、攻撃力がアップする

SARAC

未知の深海を舞台にした 3Dリアルタイムアドベンチャー

「SARAC」は、そのほぼ全域を海洋が占める海洋惑星アマンが舞台の3Dリアルタイムアドベンチャーだ。この星は非常に激しい気象状況の大気を持つが、海洋には豊かな鉱物資源が眠っていることが確認され、日系企業のCOMSETによって開発が始まった。その後、同じく鉱物資源を求めてやってきた異星人と接触し、50年にわたる戦争を繰り広げることになってしまう。戦いは地球側の勝利で終わったが、それまで行われていたCOMSETによる開発はとん挫。その後、複数の企業による開発へと移行し、海底には4企業の都市が一つずつ建設された。各都市には一獲千金を夢見る山師たちが集まるようになり、惑星アマンの海底は潜水艦同士による資源の争奪戦が繰り広げられるようになっていったのである。

プレイヤーは、一獲千金を夢見る潜水艦の操縦士としてSARAC(Sub Aquatic Reconnaissance Acquisition Craft)と呼ばれる潜水艦を操って、広大な海洋を冒険することになる。ただし、この世界で生活するためには資金が必要だ。その点、ゲームの自由度が非常に高いので、お金を稼ぐ手段はいくつもある。例えば、海洋を遊泳する魚類を捕獲したり、海底に自生する植物や落ちている鉱物を回収して売りさばくことがいちばん簡単な方法だ。都市間の各資源の需要と供給の差を利用して、輸送で儲けてもいい。そうした健全な潜水艦乗りを襲う海賊行為も可能だし、またそれを退治するバウンティーハンターもありだ。ただひたすら人跡未踏の深海を探険する冒険野郎もいいのだ。日の当たらない深海に眠る膨大な資源を巡って、プレイヤーの想像力とプレイヤー同士のコミュニケーションが加われば、楽しみ方は多様に広がることだろう。

潜水艦はカスタマイズ可能 お金をためて愛機をパワーアップ

プレイ画面は、潜水艦のコックピットから見た3D視点を中心に構成されており、海の青(深海なので暗いが)と遊泳する魚たちが3Dグラフィックで美しく描画されている。雰囲気を出すために、ジョイスティックを使って潜水艦を操縦してもよいが、フライトシミュレーターほどスピードが出るわけではないので、キーボードとマウスだけでも快適にプレイすることが可能だ。

ゲームを開始するとまず、パッセージ、デメテル、ヤヌス、ガブリエルの四つの海底都市の中から、自分が所属する都市を決めなければならない。なお、都市間で戦争が発生して敵対しない限り、所属都市以外にも寄港することが可能だ。次に、愛機となる潜水艦を決める。無料で入手可能な潜水艦は3種類用意されており、それぞれ、移動速度は速いが貨物室の小さい探索型、移動速度は遅いが貨物室が大きな輸送型、両者の中間型となっている。資金さえたまれば、さらに高性能な潜水艦が購入可能だ。プレイ開始当初に、どのような形でお金を稼ぐかを考えた上で、潜水艦を購入しよう。

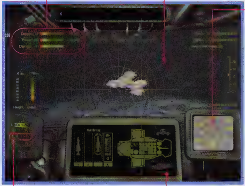
自分の潜水艦を手に入れたら、最初から持っている資金を使って、サプライショップで武器やアイテムなどを購入する。予備の酸素タンク、バッテリーは必ず購入しよう。ゲーム開始当初は、都市近郊の比較的安全な海域での、魚類の捕獲あるいは海底に落ちている鉱物や自生している植物を回収することになる。鉱物と植物はトラクタービームを使えば採れるので、特に購入する必要はない。魚類を捕まえる場合はネットのランチャーとカートリッジが必要だ。

資金がたまってきたら、鉱物資源掘削用のプラントを設置して自動運転で儲けてもいいし、潜水艦の装甲を強化して未知の深海探険に挑んでもよい。仲間を作って、護衛担当と輸送担当による輸送艦隊を組んで、都市間を往復するのもいい。とにかく、自由度の高さが非常に楽しみな深海探険ゲームである。4月のオープンベータテスト、そして6月の本サービス開始を楽しみに待とう。

酸素やエネルギーの残量が表示されている。燃料切れになる前に、海底都市や補給基地に戻らなくてはならない。また、酸素切れになった場合、脱出ポッドで都市に帰還することになる

ネット弾を発射して、魚群を捕獲しようとしているところ

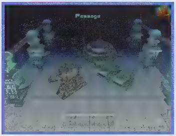
最大半径800mまでを探知するソナー。海底の地形、生物、潜水艦を識別する能力を持っており、味方の潜水艦は青、敵は赤、それ以外は緑、魚類および大型海洋生物は黄色で表示する



RADIOとは無線のことで、あらかじめ周波数を決めておけば、特定の仲間とメッセージの交換が行える

情報表示ウインドウ。ここでは、魚雷発射口に装備されているネット弾を選択しているところ

注 画面は英語版のもので、サービス開始時には、メニューが日本語化されるなど、若干仕様が変更される予定



四つある海底都市の一つ(パッセージ)。建造物の並び方などは都市によって異なり、都市内には、パーツや物資が購入できるサプライショップ、うわさ話を聞いたり仕事を見つけるための酒場、潜水艦の発着場のドッキングポートなどがある

1.Barracuda



2.M



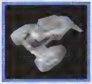
3.K



4 K



5 F



1～3の潜水艦は無償で入手できるが、4は1万クレジット、5は4万クレジットもの大金が必要になる。それぞれ、最高速度と積載量が異なるため、戦闘力を重視するか、それとも輸送力を重視するかで、機種は絞られてくる

Party Crewの注目5タイトル

葉隠

忍者になって敵城に潜入するクエスト達成型のRPG

本来の忍者は、漫画のように飛び抜けて戦闘能力が高いわけでも、妖しい術を使う者たちでもなかった。身分を隠したり偽ったりして諸国を歩き回り、行商などをしながら得た、敵方の情報を本国に伝えていたと思われる。われわれのイメージとは異なり、地味なスパイ活動に従事するだけの存在だろう。フィクションとして忍者がヒーローになったのはいつのころからかは不明だが、葉隠に登場する忍者は超人的な職業として扱われている。

葉隠に登場するキャラクターは職業によって分類でき、オーソドックスな忍術を使う"影忍"、ネズミ、カラス、熊といった獣を召還して敵を攻撃する"イズナ使い"、派手な忍術というよりは魔法を使う"アヤカシ"、からくり(機械系の武器)を使用する"くぐつ師"の4種類が登場する。この4種類のキャラクターには、それぞれ男女の区別があり、男性は力が強く、女性は素早いという設定になっている。筆者自身RPGは数多くプレイしているつもりだが、性別によってステータスに差を付けているゲームは大変ユニークで、どのようなゲームバランスになるのかが、楽しみだ。このように、男女の別を入れて、合計8種類のキャラクターを使い、2～8人によるマルチプレイが楽しめる。キャラクターデータはサーバーに保存され、当然ながら、シングルプレイはない。ただし、一つのアカウントで複数のキャラクターが登録できる。

インベントリー(持ち物、装備)などの画面を見た限り、一般的なRPGと特別な違いはない。レアアイテムなどの存在も明らかにされており、葉隠でも、アイテム集めというRPGの一つの楽しみ方が取り入れられている。特に、ゲームの世界に隠されているという幻の強力アイテム "神聖六道之神器"は、ぜひとも手に入れたい。敵に与えたダメージ分の体力を回復させる刀"暮汀"、武器による攻撃を受け付けないよろい"金剛守魂"など、六つ全部そろえることができれば、最強のキャラクターになることは間違いない。



自分のキャラクターの装備の変更は、このような画面で操作する。画面右にある"任務"はクエスト達成状況が確認でき、"集会"はチャットルームへのショートカット、"掲示板"はゲーム参加者全員が閲覧と書き込みができるようになる

敵将暗殺や良民の開放が目的だがDIABLOのようなPKも可能

実際のゲームプレイは、ほかのネットワークRPGがそうであるようにシナリオに沿ってゲームが進行する形式ではない。葉隠の世界観のみが提供され、それに沿って作成されたいくつかのステージを選択してプレイする。実際のゲームでは全体マップから地域を選ぶような形でゲームに入るのだ。

それぞれのステージでは潜入型のクエストが用意されており、そのクエストに沿った敵が待ち受けている。一般的なプレイヤーはクエストの解決を目指すのが普通だが、PKとなってほかのプレイヤーを妨害することも可能だ。プレイヤーが独自にグループを結成し、集団戦となることも考えられるので、ネットワークゲームならではの、協力プレイや対戦が楽しめそうだ。

サービス開始は秋ごろを目標としているため、いろいろと不明な点も多い。しかし、日本の戦国時代を舞台とした本格的RPGとして、仕上がりを大いに期待したいと思う。

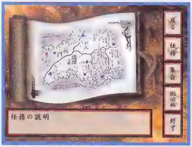


チャット画面の表示／非表示を切り替えるためのボタン

"命"は体力、"心"は気力を表しており、敵から攻撃を受けたり、忍術を使ったりすると、中の液体が少なくなっていく

ゲーム中のほかのプレイヤーに対して、攻撃可能かどうかの設定が行える

補給アイテムを使用する際の画面の表示／非表示を切り替えるためのボタン。アイテムは、自分が集めた材料を使って合成できるようになる予定



マップ上に示された各地域にクエストが用意されており、地域を選択することでゲームがスタートする

影忍(男)



影忍(女)

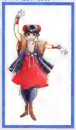


敵からの攻撃を避けることができる"影分身"や、体力がゼロになった瞬間に、敵から離れた場所に瞬間移動する"変わり身"といった忍術を使用する

イズナ使い(男)



イズナ使い(女)



ネズミの大群を放ち、敵を攻撃する"地走り"や、大きな熊を召還して敵を攻撃する"獣王召"といった魔法を使用する。また、使い魔のようなペットを連れて歩くアイデアも検討されている



期待のシリーズ続編が登場する新作ゲームレビュー

ここでは、期待の国産ネットワークゲーム3本をレビューする。[illegible]ワーク化されて生まれ変わったこれら3作品は要注目だ。

ライフストームII ～光と闇の継承者～

完全ネットワーク仕様となって洗練されたアクションRPGは追加機能も満載

1998年春に発売された初の国産ネットワークRPG「ライフストーム」は、かわいらしいキャラクターグラフィックや独特のゲーム感覚などで知られている。敵をマウスでクリックし続けるアクション性はそのままに、ネットワークゲームとしてのさまざまな機能を盛り込んだ第2弾が発売された。

子供から大人までが遊べるネットワークゲーム

マニュアルにあるストーリーを読む限り、前作の時代より未来の話のようである。平和な時代が訪れると冒険者の戦闘能力が疎んじられ、その平和から新たな混とんが生まれる……といった設定がなされている。プレイヤーは「時を越えて受け継がれし者」となり、偏った世界を一つにする方法を模索して、巨悪を倒すための冒険を始めるというヒロイックファンタジーのベースストーリーだ。

前作では、ネットワークに接続しなくても遊べるシングルプレイモードが用意されていた。シングルプレイでキャラクターを育てたり、ある程度の装備を整えてからマルチプレイをするという遊び方が一般的であった。新作の「ライフストームII～光と闇の継承者～」(以下、LS2)は、完全ネットワーク仕様RPGであり、シングルプレイモードは用意されていない。今回は開発途中段階のサーバーに接続してプレイしてみたが、ある程度の初期装備は新規作成したキャラクターに用意されているようだ。

新規キャラクター作成では、選択できるキャラクターグラフィックが大幅に増した。キャラクターの絵だけでなく、服の色などの変更も可能となり、3000人が同時にログインするというサーバーにおいてもキャラクターの識別に対して配慮がなされている。このキャラクター作成画面を見る限り、かなりスキル数が追加されており、単純な戦闘だけの経験値稼ぎRPGとは異なる雰囲気がある。特に、商人のようなサブスキルに興味があるのは、筆者だけではあるまい。

LS2は、海外製のRPGのほとんどが年齢制限(過激な描写のため)があるのに対して、小学生から遊べるように作られている点も評価できる。モンスターからは血が飛び散るような残酷な表現はなく、気分の悪くなるような死体も残らない。

前作で不満点だったプレイヤー間のコミュニケーションについても、プレイヤーをアドレス帳に登録してメッセージをやりとりできる機能が追加されるなど、格段に進歩した。これを使用すれば、マップ上で遠く離れているプレイヤーとも会話ができる。マップの広さは前作の1.5倍に拡張されているので、このような会話機能が便利に使われることだろう。もちろん、漢字を含む日本語の会話が可能だ。

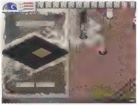


戦闘はアクションボタンで行動を選択して、右クリックだ。ダメージやスキル、ステータスの変化は画面に分かりやすく表示される





1アカウントにつき八つのキャラクターが作成できる。各キャラクターは、それぞれ服の色も変更できるので、かなりバリエーションが広がった



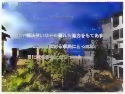
LS2ではマップが広大になったため、オートマップ機能などが追加されている。かなり冒険が楽に進められるはずだ

アクション性を重視したRPGに言霊探しの楽しみも追加

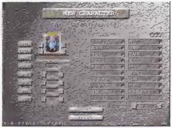
LS2でも、前作と同様にモンスターをクリックしなければ攻撃できない仕組みとなっている。このため、弓などの飛び道具や魔法がないと、モンスターを追いかけ回すのに疲れてしまうだろう。魔法はジェムによって作成し、それを唱える方式だ。さまざまな魔法を作り出すために、ジェムの組み合わせを工夫する作業は、ライフストームシリーズの楽しみの一つである。

今回は、このジェムによる魔法システムとは別に「言霊」と呼ばれる魔法のようなものも含まれている。これはチャットメッセージに言霊のキーワードが含まれていると発動するもので、マナを消費しない代わりに連続使用ができない仕組みになっている。キーワードはゲーム中の情報で明らかになっていくらしい。つまり、言霊探しという楽しみもゲームに含まれているということだ。

LS2では、プレイヤーキャラクターの行動の自由が保証されている。その代わりに、システム側ではプレイヤー間のトラブルを解決するようなことはしない。あくまでもプレイヤー同士が話し合いで解決すべきだと、ネットワークゲームの本質をサポートのテーマにしている。



初めてサーバーに接続する際にストーリーが表示された。ネットワークRPGには世界設定だけを提供するタイプが多いが、LS2ではストーリーを軸としているようだ



ステータスにはHP/MP/STR/TGHがあり、最後のTGHはタフネス(体の丈夫さ)のことだ。スキルの中の「炎を吐く」などは前作から継承されているが、新しいものも多い

INFORMATION

開発元	[illegible]会社
販売元	[illegible]会社
問い合わせ先	[illegible]株式会社 [illegible]185
価格	[illegible]
OS	[illegible]
CPU	[illegible]以上
メモリ	[illegible]
ビデオ	[illegible]色以上
HD容量	[illegible]
CD-ROM	[illegible]以上
サウンド	[illegible]以降と互換[illegible]
対応API	[illegible]
PC-98	[illegible]
発売時期	[illegible]



ルナティックドーンⅢ

国内産RPGを代表するルナティックドーンが最新作でネットワーク対応へと進化した

シナリオという概念を取り払い、文字どおりのロールプレイが楽しめるルナティックドーンシリーズ。その最新作「ルナティックドーンⅢ」では、ネットワーク対応、フィールド移動といった新たなシステムを導入している。また、リンクという概念を採り入れ、無限の広がりを感じさせるRPGに仕上がっている。

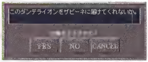
プレイスタイルによって物語が変わる人気シリーズ第5弾

ルナティックドーンシリーズは、1992年の「ルナティックドーン」を皮切りに、外伝的なものを含め、現在まで全4作がリリースされている。国内産のパソコンゲームとしては、非常に人気の高いタイトルだ。

このシリーズがここまで人気を博した理由の一つに、「シナリオ」という概念が存在しない点が挙げられる。つまり、プレイスタイルによって物語が無限に創造されていくのである。プレイするたびに違ったストーリーを体験できるという斬新なアイデアが、ルナティックドーンの魅力なのだ。

また、ルナティックドーンにはゲームとしての最終目的というものがない。宅配や買い物といったことから、財宝の探索や巨大モンスターの討伐のような大がかりなものまで、無数に用意されているクエストをチョイスして解決していく。それらをクリアしていくうちに、プレイヤーは「自分だけ」の目的を目指していくことになるだろう。また、住居の購入や、子孫への財産の供与といったシステムもあり、ゲームの中でキャラクターが人生を歩んでいくという、ロールプレイングという言葉どおりのゲームなのである。

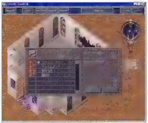
「ルナティックドーンⅢ」(以下、LDⅢ)では、新たなフィーチャーが数多く盛り込まれている。まず、前作から大きく変更された点は、フィールド移動画面とダンジョン探索画面の切り替えがなくなり、フィールド画面上で移動から戦闘まで、すべてを行うようになったシステムである。これに伴って、酒場で依頼を受けるというシステムに加え、フィールド上にいるNPCに話し掛けることで、クエストが発生するようになった。同様に、仲間にしたいと思うNPCに話しかければ、パーティに加わってくれるかもしれない。



フィールド上にいるNPCに話し掛けると、依頼を受けることがある。この画面のような簡単なクエストもあれば、巨大モンスターを退治するといったような難解なものも存在する

また、キャラクターのグラフィックも大きくなり、表現も豊かになっている。知名度が上がれば、街の人々はプレイヤーにお辞儀をしてあいさつしてくれるようになる。


NPCのせりふは、このようなウインドウで表示される。東方の地（日本のようなもの）などの、異国の雰囲気が会話の中に如実に表れ、その地を旅していることを感じさせられる


信仰属性、精霊属性にそれぞれ対立する4種類の属性があり、武器や防具にそれらの属性を付与することができる。また、合成によって新たなアイテムを作り出すこともできる


これがリンクゲートだ。ここを経由して、ほかのプレイヤーのホームワールドを訪れたり、平行世界や特殊世界などを旅して行く

しかし、逆に悪人となったときには、街の人々にそっけない態度をとられてしまうのだ。

さらに、武具の作成や合成、四つの精霊、四つの信仰による魔力付与など、魅力的な新システムも多数用意され、プレイヤーを飽きさせない。

リンクゲートでつながる各プレイヤーのホームワールド

LDⅢの世界は奥深く広がっている。各プレイヤーの拠点となる、ホームワールドと呼ばれる世界を中心に、平行世界、特殊世界といった小さな「ワールド」が無数に存在するのだ。平行世界には熱帯地帯もあれば、極寒の地もある。特殊世界はイベントで用意される世界だ。これらの世界を渡り歩いて冒険していくのである。

世界を行き来するためには、リンクゲートを使用する。LDⅢでは、シリーズ初のマルチプレイに対応しており、このリンクゲートはほかのプレイヤーの世界につながっている。そして、そのホームワールドを訪問し、協力してクエストを解決できるようになっているのだ。

LDⅢでは、「battle.net」のようなサーバーが用意される。ここに登録することで、ほかのプレイヤーが自分のホームワールドに入れるようになる。各プレイヤーのホームワールドがリンクして、巨大なネットワークワールドを構築していくのである。もちろん、ネットワークを閉鎖して、シングルプレイを楽しむこともできる。

最大8人までのパーティ(NPCを含む)が組めるので、マルチプレイも8人までとなっている。ただし、8人すべてがプレイヤーの場合、推奨環境がかなり厳しくなってしまうので、注意が必要だ。プレイヤーが3人程度でも、快適にプレイするにはISDN接続が必要条件となる。

また、プレイヤーが自分でクエストを作成する機能も追加された。マルチプレイではほかのプレイヤーが自分のホームワールドを訪れたときに、大いに楽しめる機能だ。「○○さんのクエストが面白かった」といろいろな所で話題になることだろう。

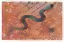
従来のマルチプレイゲームでは、常に限られた仲間で遊ばれていることが多い。リンクという概念を採用したLDⅢでは、まったく見知らぬ人のホームワールドにも入っていける。プレイヤー同士がリンクしていくというシステムは、ネットワークゲームの新しい概念の一つといっても過言ではないだろう。


ゲーム中の情報はウインドウで表示される。おなじみの称号システムもあり、自分で好みの称号を付けることができる

ゴキブリ



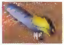
パイソン



グール



キャタピラー



ハーピー



INFORMATION

開発元 [illegible]
販売元 [illegible]
問い合わせ先 [illegible]ディンク ユーザー[illegible]7890
価格：[illegible]予定
OS：W[illegible]
CPU [illegible]Hz以上 (Pent[illegible]推奨)
メモリ[illegible]上推奨)
ビデオ [illegible]上、6万色以[illegible]推奨)
HD容[illegible]
CD-R[illegible]以上
サウン[illegible]カード
対応A[illegible]
PC-98[illegible]
発売時期：1999年3月5日予定



三國志インターネット

ユーザーの声を開発に生かしたコーエーのネットワークゲーム第2弾

コーエーの歴史シミュレーションとして熱烈な人気を誇る「三國志」シリーズが、ついにネットワーク対応となって発売される。同時ターン制という独特のシステムは健在だが、新フィーチャーが追加されてマルチプレイをより盛り上げるような内容になっており、そのプレイ感覚は一新されている。

信長からさらに進化したマルチプレイモード

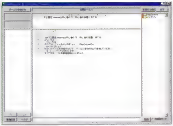
三国志時代を背景にしたゲームは多数あるが、中でもコーエーの「三國志」シリーズは、元祖にして最大の人気を誇るタイトルである。そのシリーズ最新作が、今回ついにネットワーク対応タイトル「三國志インターネット」(以下、三國志)となって発売される。

コーエーから発売されるネットワーク対応タイトルは、「信長の野望インターネット」(以下、信長)に続いて、本作で2作目となる。どちらのゲームを起動しても、マルチプレイを選択すると、同じロビーサーバーに接続する仕組みだ。つまり、この両タイトルのいずれかを持っていれば、コーエーのサーバー上でほかのユーザーと情報を交換することができるのである。

両方のタイトルをインストールしているプレイヤーは、信長と三國志のどちらのゲームをプレイするかを、ロビーでの対戦ゲーム作成時に選択することができる。これは、battle.netなどのサーバーでは実装されていない機能であり、大きな利点だと言える。

本作に用意されているシナリオ(マップ)は、年代別に189年、194年、200年、207年の四つ。さらに、中原(当時の中国の中心的な地域、黄河と揚子江に挟まれた地域とその周辺)だけを対象としたシナリオとして、189年と194年のものがある。最大プレイヤー数は8人で、ゲーム開始時に同盟の設定もできる。

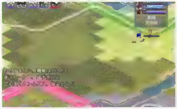
また、本作では信長プレイヤーの要望を取り入れて改良された部分が三つある。



ロビールームでは、手軽に対戦相手を募集したり、対戦ゲームに参加したりすることができる。対戦前に、ゲームタイプや使用するシナリオについて、相手とチャットで打ち合わせしよう

詳細なルール設定

一つは、ルールの設定がかなり細かいところまで可能になった点だ。信長では、ゲームには元々無かったルールをプレイヤー同士で設定し、遊んでいる人たちが多かった。三國志では、そうしたローカルルールを取り入れている。勝利条件を領土統一以外の設定にすることも可能だし、歩兵の山越えの可/不可、プレイ年数(3~100年)、スーパーカード(カードのシステムについては後述)の有無なども設定できる。もちろん、歴史シミュレーションとして、史実モードと仮想モードの設定も可能だ。



ゲーム中には、チャットでコミュニケーションを取ることができる。兵糧庫とは、画面右上の施設のこと。本作では、兵糧庫はユニットの隣のスクエアであれば好きな場所に設置できるため、より幅広い戦略が可能だ。ただし、敵に兵糧庫を破壊されると、ユニットの士気は大きく落ちる



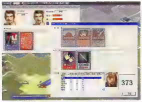
ゲーム中には、プレイヤーのチャットメッセージは画面左下に表示される。なお、フィールドの見え方は3段階に分かれており、2番目に明るい領域では敵部隊の情報が完全に把握できないため、敵の伏兵や偽兵ユニットにだまされないようにしよう

チーム登録が可能に

二つ目の改善点は、親しいプレイヤー同士でチーム登録が可能になったことである。信長のマルチプレイでは、チーム戦がよく行われていたためだ。

チームの対戦成績も表示

そして三つ目は、信長では個人戦績のランキングが用意されていたが、三國志ではチームの対戦成績(チーム登録者の戦功ポイントベスト5の合計)もランキングに表示されるようになったことだ。



外交交渉で使用する各カードには、さまざまな効果がある。しっかりとその効果を把握しておき、手持ちのカードの中から、その都度ベストな選択をしていくことが必要だ



カードの効果だけではなく、使者となる武将のパラメータも、外交結果に影響する。中央のバーによって、外交での優位性が視認できる

外交のかなめとなるカードシステム

基本的に都市単位で領国経営をするシステムは、従来の歴史シミュレーションどおりだ。また、今回は信長で採用されていた勢力圏システムが無くなった代わりに、都市と都市を結ぶ街道の概念が追加された。首都から属領への補給路が断たれると、その都市の士気が下がって最終的には落城してしまうのだ。勢力を二分された場合は、最終手段として遷都することもできる。

兵科には歩兵、騎兵、弓兵などがあり、河川などのエリアに入ると、水軍(船)として機能する。水軍のスキルが無い武将の場合は、水に流されて操船がうまくいかなくなってしまう。この水軍スキルをはじめとして、スキルには偽兵、城兵、伏兵など全13種類があり、各武将の特殊能力として設定されている。

また、本作には独特のカードシステムが採用されており、計略や外交などにこのカードを使用できる。例えば、他国と戦争を始める前には、宣戦布告カードを使う。宣戦布告された相手が戦いを拒否したい場合は、拒否カードを使う、といった具合だ。その外交の際には、使ったカードのポイントと使者となった武将の能力によって、交渉結果が決まる。

宣戦布告をせずに戦争を始めると、プレイヤーの「信用度」パラメータは下がり、仕官の希望者が減ったり、税収にも影響する。なお、カードは内政ー外交ー戦争を1ターンとしたターンごとに1枚ずつ配られる。

武器の開発や戦闘時の兵糧庫など、コーエーの歴史シミュレーションゲームファンにはおなじみのシステムもあり、なかなかに遊びごたえがありそうなタイトルである。

INFORMATION

開発元：株式会社コーエー
発売元：株式会社コーエー
問い合わせ先：株式会社コーエー 045-561-6861
価格：8,800円
OS：Windows 95/98/NT4.0
CPU：Pentium 133MHz以上(Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー：24MB以上(Windows 95/98) 32MB以上(NT4.0)
ビデオ：ハイカラー、600×800ドット以上(1024×768ドット以上推奨)
HD容量：[illegible]
CD-ROMドライブ：4倍速以上
サウンド：Windows対応のサウンドカード
対応A[illegible]
PC-98[illegible]で可
発売時期：1999年春

韓国でUO以上の人気を持つRPG「マジェスティ」日本上陸

韓国でUOをしのぐ人気を持つ完全ネットワーク仕様RPG「マジェスティ」が日本に上陸する。[illegible]を担当するシステムプロの国分[illegible]氏、[illegible]氏に聞いてみた。

自らを鍛え同志を集めこの世を統べる王となれ

「マジェスティ」は一見すると、「UO」と「DIABLO」を掛け合わせたような、スタンダードなRPGに見える。しかし、そこに「身分」や「家門」（日本語版ではクラン）といった儒教的概念を持ち込むことで、新しいスタイルのゲームに仕上がっている。

地上最弱から至高の身分を目指す

タイトルであるMAJESTYとは、この世界の皇帝に当たる身分。MAJESTYになり、世界を支配することがゲームの最終目的だが、そこまでの道のりが実に壮大だ。

ゲーム世界に降り立つと、レベル1の見習勇士から始まる。地上で最弱の生き物という位置づけで、ミミズにも殺されてしまうという弱さだ。また、アイテムや武器では使用可能レベルがあり、レベルが低いうちは最低のものしか使えない。プレイヤーは、わが身の非力さを思い知らされる。



[illegible]第1シ[illegible]氏

身分は、特定のクエストをクリアすることで上げることができる。しかし、クエストは、ある程度レベルを上げないとクリアすることができない。したがって、最初はモンスターを倒してレベルを上げなければならない。ちなみに、MAJESTYになれるクエストの達成には、レベル9000前後が必要だ。韓国でサービスが開始されて1年になるが、最もレベルの高いプレイヤーで5000前後。つまり、2年近くプレイして初めてマジェスティになれるのだ。ただし、日本語版ではレベルの基準に修正を加え、もう少し楽に（といっても相当高いレベルが必要だが）到達できるようになる。



シス[illegible]開発部 第1システムG [illegible]道明氏

強者だけが創始者となるクランシステム

もう一つ、マジェスティならではのシステムとしてクランがある。マジェスティのクランは、世界を左右しうる勢力という位置づけの集団だ。ほかのゲームの同好会的クランとは違い、クランマスター（創始者）のレベルが200以上で、20人以上の同志がいて、かつゲームマスターの審査にパスしなければ結成はできない。メンバーになると紋章が与えられるほか、クラン専用掲示板やクランチャットが使えるなど、メリットは大きい。

入退会、方針の決定などの運営はすべてクランマスターに一任される。仲間を集めてクランを結成し、一大勢力を築き上げれば、大きな権力を手にすることができるのだ。

なお、条件を満たせない集団は、グループとして登録することができる。グループはクランほどのメリットはないが、グループチャットなどの機能が使える。



ゲーム画面はウインドウ表示で、装備やキャラクターの情報を見るときは新たなウインドウが開く。必要なウインドウは常に表示させておこう。直訳のため文章がおかしい個所もあるが、現在修正作業が行われている

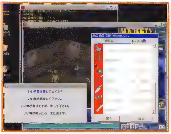
5種類のチャットモード

多彩なコミュニケーション手段が用意されていることも、マジェスティの魅力と言える。まず、チャットは通常のに加え、1対1、グループ内、クラン内のほかに、精神力を100消費して「さけぶ」と全プレイヤーに話し掛けることもできる。さらに、画面右下には手紙／掲示板ボタンがあり、これを使うと、特定のプレイヤーにメールを出したり、掲示板が使える。これほどまでにコミュニケーション機能が充実しているのは、マジェスティがプレイヤー間の協力を前提に作られているためだ。

実際にプレイしてみると分かるが、レベルも身分も低いうちは、高レベル者の助力が無いとなかなか冒険に出かけられない。レベルが高くなると、今度はクランマスターとして仲間を集めることが楽しみとなる。そして、最後にはすべてを傘下に収め、至高の存在となる。日本語化に当たって、身分やクラン成立の条件がより易しく修正されるが、とにかくスケールの大きいRPGには違いない。



拷問機具が並んでいるように見えるが、実はここは病院で、治療の最中だ。死んだときはここで復活させてくれる



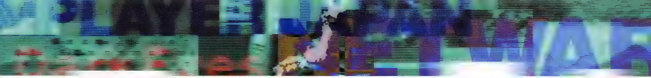
武器、防具だけでなくアイテムにも使用レベル制限が付けられている。ちなみに、貨幣単位はDinaというのだが、韓国の「ウォン」に準じているためか、ものすごいインフレだ。ミミズを倒すと300Dina入るが、バナナを買うにも6000Dinaが必要となる

5月の本サービス開始前に行われるβアカウントを200名分獲得成功

システムプロでは、マジェスティの本サービスを5月1日から開始する。利用料金は未定だが、1,000〜2,000円を予定している。同社のHPや各雑誌のCD-ROMからクライアントソフトを入手し、利用登録さえすれば、すぐにプレイ可能だ。

本サービス開始に先駆けて3月1〜31日の1ヵ月間、クローズドベータテストが行われる。これは本来、同社のJOYNT WORLDの会員でなければ参加できないのだが、Play Onlineの読者のために特別に200名分のアカウントを獲得した。詳細はp.112を読んで応募してほしい。なお、締め切りは3月1日（必着）で、電子メールアドレスが未記入の場合は当選できない。

別途、だれでも参加可能なオープンベータテスト期間も設けられている。こちらは、クローズドベータ終了後の4月1〜30日に行われる。ベータと名が付くものの、韓国でサービス開始されてから1年間、バージョンアップを繰り返してきたものだ。バグによるイライラも少なく、思う存分楽しめるだろう。



サービス開始のカウントダウン 無料期間もあるネットウォー

[illegible]「ネットウォー」が、いよいよ4月から[illegible]インタビューした。



MTCI [illegible]ディレクター 佐中[illegible]氏

4月1日にサービス開始 その前後に無料テスト期間も

「ネットウォー」の本サービスは、4月1日から開始される。有料となるが、無料でも楽しめる仕掛けを用意しているらしい。今回は、その詳細を聞いてみた。

無料プレイ期間は？

無料プレイは、オープンテストという形で3月20日ごろから最低1ヵ月間の予定で提供される。つまり、本サービスが開始された後も、しばらくは無料で遊ぶことができるのだ。また、テスト期間は延長される可能性もある。

ソフトの入手方法は？

オープンテストには、無料で配られるクライアントソフトさえ入手すれば、すぐに参加できる。東京ゲームショウ'99春で2万枚以上のCD-ROMが配布されるほか、3月下旬には各雑誌にバンドルされる予定だ。

無料ユーザーの制限は？

配布されるプログラムは正規版と同じ物で、利用登録者に与えられるキーパッチを導入すれば、正規版として遊べるようになる。テスターの場合は、いくつか制限が付く。ネットウォーは装備や能力の違う8人の中からプレイするキャラクターを選べるのだが、テスターの場合は2人だけとなる。また、ヘリや戦車などの乗り物にも制限が付き、あまり強力な兵器は使えない。それ以外は正規版と変わらず、登録者と同じマップ、同じサーバーで戦える。ネットウォーの世界を知りたい人には、まさにこのオープンテストはうってつけだ。ただし、登録者の方がより強いキャラクターを使えるため、テスターには不利な戦いとなるだろう。

料金体系は？

無料プレイで、「もっとやり込みたい！」と思ったりくやしい思いをしたときは、オンラインですぐに登録できる。利用料金は登録料金が800円。さらに利用料が月800円となる。

登録者には HP作成サービスも

サービス開始後は、情報交換のための掲示板が設置されるほか、登録者にはホームページ作成など、プロバイダーらしいサービスも行う。これは、プレイヤーがチームを作って登録した場合、MTCIがチームの紹介ページを作るというもの。2人でチーム登録することもできるというから太っ腹だ。そのほかにもオンラインマガジンの発行や、メーリングリストなど、いかにもプロバイダーらしいサービスをいくつも企画しているという。

東京ゲームショウ'99春では、CD-ROMをどこよりも早く配布するのに加えて、8〜10台のマシンを用意して遊べるようにする予定だ。ネットウォーをいち早く体験したいなら、足を運ぼう。



ネットウォーをサービスするのはこのサーバーだ。本サービス開始時には、さらに2台が稼働し計4台となる。600人以上の同時接続が可能だ

ネットウォーとはどんなゲームだ？

『ランボー』さながらに2Dの戦場を駆け回り、ショットガンやライフルを撃ちまくるネットウォーは、完全ネットワーク仕様型のサバイバルシューティングだ。プレイヤーは自分の陣地をスタートし、レーダーに映る敵めがけてジャングルや荒野を突き進む。

マップ上には各種アイテムのほか、プレイヤーの乗り込めるヘリやバギーがあり、入手するとど派手な攻撃で撃ちまくることができる。また、占領すれば自動的に敵を攻撃してくれる自動砲台などもあり、砲台の奪い合いもゲームの楽しみとなっている。



[illegible]手軽に遊べるし、ゲーム自体のテンポもいいので、ストレス解消にもちょうどいいかも

携帯電話でネットワークゲームができるNTTドコモのiモードサービス

NTTドコモが2月22日から[illegible]サービスは、[illegible]バンダイに[illegible]。



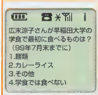
iモード対応端末F501i HYPER

第1弾タイトルはクイズゲーム「ドコでも遊べガス」

バンダイの第1弾タイトルは「ドコでも遊べガス」というクイズゲーム。「iモードサービスの性格上、同報性・即時性を生かしたコンテンツが最適だと判断した」（同社開発本部）という言葉どおり、クイズの問題もニュース性のあるひとひねりした内容になるようだ（右図参照）。クイズに正解するとポイント（オッズ制）が加算され、この獲得ポイント数によってランキングが付けられ、上位者には賞品がプレゼントされる計画もあるそうだ。

気になる料金体系だが、iモードサービス使用料が300円、ドコでも遊べガスの情報料が300円（いずれも月額）に加えて、パケット通信料0.3円/1パケット（128バイト）がかかる。通常のプロバイダーと違って、パケット従量制課金（データを送受信した量による課金）なので、クイズを受信してゆっくり考えても、その間は課金されないので安心だ。

最後に、今後の事業展開について聞いてみた。「『たまごっち』のように、派手なグラフィックや最先端技術がなくても楽しめるゲームは多数考えられます。今後、ゲームができる端末を常に持ち歩いていることをうまく生かした、RPGやシミュレーションゲームの提供を検討しています」（同社）。同社は、たまごっちやデジタルモンスターなど、「携帯型」であることをうまく利用したゲームをリリースしている実績があるだけに、モバイルネットワークゲームという新しいジャンルが確立される可能性のあるといえよう。



このようなニュース性のあるクイズが予定されている。クイズは選択式で出題され、ユーザーは番号で回答する方式になる。選択肢のオッズも端末から調べられる仕組みになっている

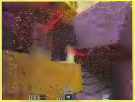
IMPUL

「QUAKE III ARENA」の情報がかなり公開されるようになってきたためか、「QUAKE II」の有名モジュールが次々と移植を表明している。この中のいくつかは、リリースとほぼ同時に遊べるようになりそうだ。また、QUAKE IIのファイナルバージョンリリース以降、アドオン関連の情報もかなり頻繁に見られるようになっている。 文／tki（竹地由典）

INFINITY：THE KAI'REN THREAT



パワーをためて発射できるBlaze Canon。見た目ほど有効範囲は広くないが、中心のダメージはかなり大きい



マップには固定砲台などの仕掛けもあるようだ

THE STROGGOS CONSPIRACY



今度の敵は人間タイプのものも含まれている。ゲームプレイだけでなくストーリーも凝ったものになりそうだ

新作アドオン情報

「INFINITY：THE KAI'REN THREAT」

「INFINITY：THE KAI'REN THREAT」というアドオンがKATANA Software社からリリースされる。モデル、サウンド、マップなど全体を作り替えていて、まったく別のゲームとして楽しめるようだ。内容は、以下のようなものとなっている。

① 10レベルのシングルプレイ用マップ
② 4レベルのデスマッチ用マップ
③ BulletsとHigh-Explosive Roundsと2種類の射撃モードを持つ「M26Annihilator」や、エネルギーをためて発射するBlazeCannonなど、10種類の新しい武器
④ 10種類のアイテム。特に、Infinity Generatorは近づく相手すべてにダメージが与えることができる、かなり強力なアイテムだ
⑤ 1人称と3人称の視点切り替えが可能
⑥ 新しく作られた効果音とBGM

1月末現在、デモ版がダウンロードできる。プレイしたところ、かなり丁寧に作られている印象を受けた。QUAKE IIでは見られなかった効果なども使われており、マップ上の仕掛けなども凝っている。少し武器が強すぎるといった印象を受けるが、今後の調整に期待したい。

関連ホームページ

INFINITY THE KAI'REN THREAT
http://www.katanasoft.com/infinity/index.html

「THE STROGGOS CONSPIRACY」

QUAKE II本編終了後を題材にしたアドオン「THE STROGGOS CONSPIRACY」がBlackOmega社よりリリースされる。主な内容は以下のとおりだ。

① 10のシングルプレイ用マップ
② 新しいデスマッチマップ
③ 人間タイプの敵が8体追加
④ 2種類の武器、The Flame ThrowerとCFL Laser
⑤ 10分以上のムービー
⑥ 250以上の新しいテクスチャーと、3種類の空

ストーリーは「QUAKE IIでの任務終了後、主人公は第2の任務を受ける。それは、座標110、13、97、2で情報を集めるというものだった。しかし、そこで知った事実のために、主人公は狙われてしまう」というもの。

しかも、このミッションパックはフリーで公開される予定とのこと。完成次第、ホームページからダウンロードできる。1月末現在では、ムービーがダウンロード可能だ。

関連ホームページ

The Stroggos Conspiracy
http://www.blackomega.com/tsc/

Zoid版 CTFが10ヵ月ぶりのアップデート L-Fire CTFでもマップパックがリリース

久しぶりにZoid版のCTF（Capture The Frag）のVer.1.50がリリースされた。Ver.1.02から約10ヵ月ぶりのバージョンアップとなる。

今回は、コンペティションモードの強化やVWepの完全サポートのほかに、新しく三つマップ（q2ctf6、q2ctf7、q2ctf8）が追加されている。どのマップも大きいので、必然的に進攻ルートも多く存在して攻めやすい。逆に言えば、守りにくいマップといえるだろう。

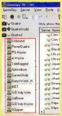
CTFといえば、サーバーの負担やラグの軽減などネットワークでの快適さを重視したL-Fire CTFという

通なQUAKER養成コラム

マスターサーバーをチェックしよう

「GAMESPY 3D」は、有名なラウンチャーだが、サーバー検索の際にマスターサーバーを参照していることはご存じだろうか？

マスターサーバーは、個々のQUAKE IIサーバーからIPアドレスを受け取ってリストを作成している。GAMESPY 3Dで検索を行うときは、このリストを元に各QUAKE IIサーバーの存在を確認する。つまり、マスターサーバーが無ければツールの意味が無くなってしまうのだ。マスターサーバーとは、写真の赤枠で囲まれた部分に表示されており、正常に接続できているときは緑色で示されている。



頻繁ではないが、マスターサーバーは移動している場合がある。そのような場合は「Tools」から「Update Master Server List」を選べば、更新できる。

GAMESPY 3D
http://www.gamespy.com/

特殊ジャンプを使いこなせ

QUAKE IIでは、特殊なジャンプを使いこなすことで、敵をかく乱したり、効率よくアイテムを取れるようになる。ロケットジャンプは最も有名な特殊ジャンプだが、一部の上級者が使用しているStrafe JumpやDouble Jumpsはご存じだろうか？

Strafe Jumpとは、斜め前に移動する瞬間にジャンプするもの。斜め移動時の移動速度は前後左右の移動より速い。すなわち、速い助走によってより遠く跳べるのだ。応用として、走りながらのStrafe Jumpを繰り返すと、陸上の3段跳びのような素早い移動が可能になる。この技を使ったテクニックもいくつか存在する。

Double Jumpsとは、ジャンプ中に1段高い段差に引っ掛けて即座にジャンプするテクニックだ。2段目のジャンプは1段目の勢いを借りてより高く跳べる。

ほかに、Lava Jumpという技もある。これは、Lava（溶岩）に落ちたときにロケットジャンプでLavaから脱出

SE999

モジュールも存在する。L-Fire CTFはZoid版の拡張としてかなりの多くのサーバーで採用されているモジュールだ。日本にもサーバーがあるので、知っている人も多いだろう。このたび、Team 3がL-Fire CTF用に出来の良いCTFマップを選出しまとめたものをリリースした。

このマップパックを巡回マップに入れているサーバーも多いので、CTF中心のプレイヤーはダウンロードしておくことをお勧めする。

関連ホームページ

Zoid氏のplan
http://finger.planetquake.com/plan.asp?userid=zoid&id=11117
L-Fire Development Group
http://www.planetquake.com/lfire/
Team 3
http://www.planetquake.com/3/

ダウンロードサイト

CTF Ver.1.50フルバージョン
ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/ctf/q2ctf150.exe
CTF Ver.1.50アップグレード
ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/ctf/q2ctf150upgrade.exe

1 VS Otherモジュール紹介

QUAKE Ⅱには、最も一般的なデスマッチやCTFなどのチーム戦のほかに、1 vs Otherというルールが人気を呼んでいる。今回は、この型式のモジュールを二つ紹介しよう。

King Of The Hill

King Of The Hillは最も古くから存在する、1 vs Other形式の元祖的なモジュールだ。

各マップに「Hill」と呼ばれる場所が設置されていて、その上にどれだけとどまっていられるかを競いあう。Hillは狙ってくれと言わんばかりの位置に設置されており、かなり白熱した戦いが楽しめる。

このモジュールはQUAKE Ⅲでも開発される予定になっているので、今後が楽しみだ。

Night Hunters

プレイヤーの1人がPredatorとなり、そのほかがMarinesとなってお互いに戦うモジュールだ。基本的にはMarineがPredatorを追いかけるという展開になり、MarineがPredatorを倒した時点で倒したプレイヤーがPredatorになる。

Marine同士での殺し合いはFragがマイナスになるので、あくまでも協力し合うことになる。一方、Predatorは装備が最初から決まっており、アイテム類も取ることができない。しかし、高速移動ができたり、Rail Gunは通常よりもかなり威力があって、隠れてスナイプするという戦い方ができる。

このモジュールのいちばんの特徴は、マップ全体が真っ暗なことだ。両者ともサーチライトで周りを照らすことができるが、敵に位置を知られることになってしまうため、やみの中で緊張感のある戦いが楽しめる。

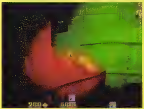
最速クリアを目指せ「Quake 2 Done Quick 2」プロジェクト始動

シングルプレイをどこまで速くクリアできるかを極めるプロジェクト、「Quake Done Quick」のQUAKE Ⅱ版がこのたび始動した。QUAKEでは、最も難しいNightmareをロケットジャンプやショートカットを駆使して14分6秒と驚くべき速さでクリアしている。

今回のQUAKE Ⅱでは、クリア時にプレイ時間が表示されないのでQ2timerというパッチを使用することになっている。また、難易度はHARD skill (skill 2)で行う。現在、プレイのデモを作成中で、レベルごとに順次Webで公開して行く予定だ。なお、このデモよりも速いデモも募集中である。



King Of The Hillでは、Hillは遮へい物がないため、あらゆる方向に対して即座に反応できるようにならなければ勝ち抜けないだろう



Night Huntersは、マップは基本的にやみに包まれている。ライトを使うと敵に位置がばれてしまうが、足場が分からないようでは移動もままならない。難しい選択だ

関連ホームページ

Orange Smoothie Productions King Of The Hill Page
http://www.planetquake.com/osp/koth/

関連ホームページ

Night Hunters
http://www.planetquake.com/nighthunters/

関連ホームページ

Quake Done Quick
http://www.planetquake.com/qdq/
Quake Done Quick plan for Quake2
http://www.planetquake.com[illegible].html
Speed Demo Archive
http://PlanetQuake.com/SDA/

する技だ。LavaとRocketとかなりのダメージを受けてしまうが、Fragをマイナスにしたくない時など有効だろう。

UnrealというClanが、これらの技と使い所を解説したているので参考にするといいだろう。英語ページだが、スクリーンショットが豊富で各技のデモもダウンロードできる。



Strafe Jumpを連続して行えば、加速によってこんな高いジャンプも可能になる

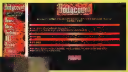
UNR Jump Center
http://www.planetquake.com/jumps/

Doppel-G氏がスキンページ開設

テクニカルなプレイ以外にもスキン制作者として日本で名を馳せるDoppel-G氏が、解説ページを開設した。同ページからは、氏の制作したスキンがダウンロードできる。

今後は、初心者から上級者まで対応できるチュートリアルやテクニックなどコンテンツを充実させていくとのこと。もちろん、QUAKE Ⅲ用のスキンも制作予定で、今後が楽しみなサイトである。

Bodycount
http://www.kk.iij4u.or.jp/~kunimasa/





Doppel-G氏の所属するClan NDSのスキンも、氏の制作によるものだ

ULTIMA ONLINE 定点観測

UO.net

Vol.011

家の所有は「ULTIMA ONLINE」の大きな魅力でありながら、常に多くの問題を抱えてきた。1998年秋から進められている新住宅システムは、抜本的な修正ともいえる内容を持っている。ちょっと駆け足になってしまうが、今回はこの住宅問題の経緯と新住宅システムを紹介しよう。　文／PC-Nuts

新しくなった住宅システム

「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」からブリタニアに来た人が、まず最初に驚かされたのは、フィールドを埋め尽くすテントの数だったのではないだろうか。どこへ行ってもテントだらけ、迷路のような住宅街を抜けると、そこは海(あるいは山)だった……なんて事態が、どのサーバーでも起こっていた。そのようなテントが建てられた理由の大半は、セキュリティの強化やベンダー経営のためであったといってよい。

従来の家のセキュリティは低く、家のかぎを盗まれてしまえば終わりであった。また、そのようなシステムの弱い部分を突く、心無いプレイヤーが多かったのも事実である(他人の家の前で何時間もHideし、持ち主が現れると、殺してかぎを奪う。Stealingのスキルでかぎを盗む。押し入ってアイテムを盗むなど)。そのような事態を避けるために、自宅の玄関を囲う目的でテントが用いられていたのだ。

もう一つの理由のベンダー経営というのは、立地条件の問題である。当然、ベンダーを置く場所は人の往来が多い方が良い。そのため、自宅とは別の場所にベンダーを設置する目的で、安価なテントが利用されていたのである。

このような理由から、ブリタニアにはテントが乱立していたのだが、新しい住宅システムによって、次のような変更がなされた。

①1キャラクターにつき1件(船も含む)しか建物を所有できない

②隣接して建物を建てることができない(横2／縦5マス程度の間隔が必要)

③テントの消去(ブリタニア世界からなくなったため購入不可)

これらの変更は、ブリタニアの住宅件数を抑えるための措置だが、一方のセキュリティにも大幅な修正が加えられた。以下に順を追って説明しよう。

新システムその1

住宅所有権と所有者の機能

従来のセキュリティは、玄関のドアにかぎを掛けるというだけで、それもかぎを持っていれば、だれでもアクセスできる仕組みであった。新しくなった住宅システムでは、かぎとは別に建物の所有権が認められている。所有権を持つ者は、特定の人物を「友人」として登録することができ、所有者およびその友人は表1にある機能を始め、いくつかの新しい機能が使用可能となった。

表1　所有者コマンド一覧

メニュー	コマンド	説明	所有者	友人
Friendメニュー	Display list of house friends	友人リストを表示する	○	○
	Add a friend to the house	友人を追加する	○	×
	Remove a former friend	友人リストから外す	○	×
	Clear the friends list	友人リストをクリアする	○	×
	Ban someone from the house	特定人物を出入り禁止にする。「I ban thee」と話すことで代用可能	○	○
	Eject someone from the house	特定人物を家の中から追い出す。「Remove thyself」と話すことで代用可能	○	○
	View list of ban banned people	出入り禁止人物リストを表示する	○	○
	Lift a ban	出入り禁止を解除する	○	○
Optionメニュー	Transfer ownership of the house	所有権の譲渡	○	×
	Demolish the house & get a deed back	家を破壊し、証書へ戻す	○	×
	Change the house locks	かぎの変更	○	×
	Declare this building to be public. This will make your front door unlockable!	公共の建物に変更する。玄関のドアはロックできなくなる	○	×

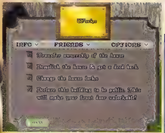


表1の機能は、建物の看板をクリックし、メニューを呼び出して使用する。FriendやBan機能は、攻撃魔法と同じようにターゲットカーソルを使って、対象を選択する方式だ

表1の中では、セキュリティ上重要な二つの機能に注目してもらいたい。特定の人物を家から追い出すban機能と、かぎを付け替える機能である。前者は、家に侵入された場合に、後者はかぎを盗まれた際の対処策として非常に役立つ。ちなみにBanとEjectの違いは、Banが以後取り消さない限り永久にその家に立ち寄れないのに対し、Ejectはその場限りの処置である。これから新規にマイホームを持つ人は、必ず「I ban thee」というsayマクロを登録しておこう。また、家のOptionメニューにあるコマンドは、「家を破壊し、証書へ戻す」など大きな変更を行うものばかりなので、扱いには注意してもらいたい。

表1以外の新機能は、次に説明するアイテムの固定と安全コンテナがメインだが、細かな修正もある。所有者と友人はかぎを持っていなくても、家の更新とクイックログアウトが可能となった。これなら家の更新の際にかぎを盗まれる心配もないし、気軽に友人に更新を任せることもできるだろう。

新システムその2

アイテムの固定と安全コンテナ

銀行に預けられるアイテムに制限が設けられて以来、「ULTIMA ONLINE」の家はアイテムを保管する倉庫の役割も果たしている。この倉庫としての家のセキュリティを高めるのが、アイテムの固定（lock down）と安全コンテナ（secure）である。家の所有者は、アイテムを家の床に固定することが可能となり、固定したアイテムを他者が拾うことはできない。この新機能によって、仮に侵入されたとしても被害を抑えることができるし、ちょっとした知り合いを気楽に自宅へ招くことができるのだ。

非常に有用な機能だが、固定できるアイテムの種類や数に制限が設けられている。固定できる数は建物の大きさによって異なり（表2参照）、固定できないのは、主にIngotsなどの材料や食料の類である。

安全コンテナというのは、所有者と友人のみがアクセスできる特別なコンテナ（チェストなどの入れ物）で、最もセキュリティの高い保管庫といえる。この安全コンテナの数も家のサイズによって異なるが、初めに固定したコンテナから自動的に安全コンテナとなる仕組みだ。

以前に比べて格段に良くなったシステムではあるが、固定したかぎ付チェストは、Lockpickのスキルによって開けられてしまう可能性が残されている。大事なアイテムはあくまで安全コンテナに入れることを心掛けておこう。

表2　建物別の最大固定数と安全コンテナ数

建物のタイプ	最大固定数	安全コンテナ数
Field Stone House Small Brick House Stone and Plaster House Thatched Roof Cottage Wooden House Wood and Plaster House Blacksmith shop※ Clothier shop※ Miller shop※ Pickpocket's Den※ Weapon Training Hut※	25	1
Brick House Large Smithy※	86	4
2 Story Stone and Plaster House 2 Story Wood and Plaster House	108	5
Castle	577	29
Small Stone Keep	375	19
Tower	244	12

注：※印の建物は現存するが、新規に購入できないことを示す



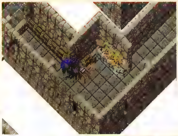
アイテムの固定（lock down）は、所有権を持つ者がかぎを使用して行う。かぎは家のかぎでなくとも構わない。多くの人が、間違って移動されたくない家具とアイテムを入れるかぎ付きチェストを中心に固定しているようだ

新システムその3

設備のアドオン

今回の住宅システムの変更は、セキュリティに関する部分だけではない。製品発売当初からうわさのあった設備の追加ができるようになったのだ。Carpentryのスキルを持つ者は、ほかのスキルと材料を組み合わせることで、表3にある11種類の設備を作り出すことができる。

これと同時に、設備が付いていた建物の販売は廃止され、ブリタニアでは設備のない家のみが販売されることになった。つまり、Carpenterは設備をほかのプレイヤーキャラクターに販売するという仕事が生まれたということである。もちろん、これは容易な仕事ではないが（PentagramはCarpentryのスキルが100必要）、今までCarpenterを大事に育ててきたプレイヤーには大いに活躍してもらいたい。



ついに実現した設備のアドオン。この画面では、城の内部にBig ForgeとAnvilを設置している。設備はスペースさえあれば複数設置可能なので、好みに合わせてカスタマイズしていこう



本稿では触れられなかったが、建物は公共宣言することができる。ベンダーを設置できるのは、この公共宣言した建物だけである。もちろん、所有者だけでなく「友人」指定された人もベンダーを置くことが可能だ。各サーバーで、こうした公共の建物を使ったプレイヤータウンが形成されつつある

表3　建物に追加できる設備

名称	必要スキル		必要材料	
Anvil	Carpentry 75%	Blacksmith 75%	5 Logs	150 Ingots
Large Forge	Carpentry 80%	Blacksmith 80%	5 Logs	100 Ingots
Small Forge	Carpentry 75%	Blacksmith 75%	5 Logs	75 Ingots
Loom	Carpentry 85%	Tailoring 65%	85 Logs	25 Cloth
PickPocket	Carpentry 75%	Tailoring 50%	65 Logs	60 Cloth
Spinning Wheel	Carpentry 75%	Tailoring 65%	75 Logs	25 Cloth
Training Dummy	Carpentry 70%	Tailoring 50%	55 Logs	60 Cloth
Flour Mill	Carpentry 95%	Tinkering 75%	100 Logs	50 Ingots
Oven	Carpentry 70%	Tinkering 50%	85 Logs	125 Ingots
Abbatoir	Carpentry 100%	Magery 50%	100 Logs	40 Ingots
Pentagram	Carpentry 100%	Magery 75%	100 Logs	40 Ingots

Blizzard

「STARCRAFT EXPANSION SET:BROOD WAR」がついに発売され、Blizzard Entertainment社の公式ホームページ(http://www.blizzard.com)では毎週のように新マップが公開されている。追加ユニットによって戦術性が膨らみ、battle.netによるマルチプレイも盛り上がっていることと思う。さて今回は、ベータテスト時には実装されていなかったイントロムービーやシングルシナリオについて紹介することにしよう。文/安井 勉



ちっぽけな虫けらのはずのZerglingだが、ムービーになると恐ろしいモンスターに見える。かま状の両腕を振り回して、敵の体を突き刺し、ひっかき、切り裂く様子が表現されている



間一髪、火炎放射器でZerglingを撃退。Zerglingが炎に焼かれ、苦しむ様子が生々しい



救助にきたのだろうか、苦戦している地上部隊の上空にBattle Cruiserが浮かぶ。ここから場面は戦艦内部へと移行していく



葉巻の両端をナイフや歯で切りとり、吸いやすくするという作業の描写はないが、この炎の動き、タダモノではない

迫力が増したイントロムービー

ゲームを起動して最初に目に入ることから、イントロムービーは作品の印象を左右しかねない。そこで、ムービーに力を入れた作品も少なくない。撮影用のスタジオまで完備しているメーカーがある一方、Blizzard Entertainment社はCGによる質の高いムービーで定評がある。「STARCRAFT」(以下、SC)のイントロムービーでは、ゲーム中のユニットと判別できるキャラクターは登場しなかったが、「BROOD WAR」(以下,BW)の場合はTerranのMarineやFirebatなどが大迫力の戦闘を繰り広げる。Zergのユニット、Zerglingとの戦いのシーンでは、映画『スターシップ・トゥルーパーズ』のような精密かつ残虐な描写がされており、残弾数が刻々と0に近づいていく展開にも工夫が凝らされている(ゲームではMarineの武装に弾数の制限はない)。

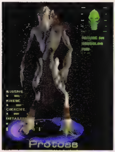
CGによるアニメーションの場合、造形に重きが置かれ、いかにもポリゴン然とした大型の角張った物体が動き回るものが多い。しかし、BWのイントロムービーで最も目を引いたシーンは、葉巻にオイルライターで火を付ける場面だ。タバコなどに火を付ける場合、ライターの火をタバコの先端に当てて、吸い口から息を吸い込むという動作を行う。紙巻タバコは比較的火が付きやすいが、葉巻の場合は息を吸い込む動作を何度か繰り返さなければならない。BWのイントロムービーではこの動作の繰り返しを、オイルライターの炎の揺れで表現しているのだ。

なんともマニア好みの演出だが、一味違った描写へのこだわりに、思わず声を漏らしてしまう。小さなこだわりが積み重なって、大きな作品世界を築く、大作ならではの壮大な雰囲気が伝わってくるのだ。普段は見逃してしまいがちなムービーだが、BWではぜひともチェックしてもらいたい。

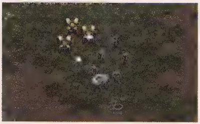
難解で攻略しがいのあるシングルシナリオ

オリジナル版のSCでは、シングルシナリオの合間にムービーが挿入されていた。BWでは、それぞれのシナリオにストーリーを物語るエンディングムービーが用意されている。シングルシナリオとしてはSCの続編に当たるので、どんなストーリーが展開されるのか、楽しみにしているのは筆者だけではあるまい。

SCではTerran→Zerg→Protossの順番でストーリーが展開していくのに対して、BWではProtoss→Terran→Zergの順に進んでいく。難易度は高く、先にSCのシナリオをプレイしてから挑戦することを強くお



シナリオ選択画面では、種族キャラクターの、オリジナル版とは多少イメージが異なるグラフィックスが表示される



シナリオ開始直後にいきなりZerglingの攻撃を受ける。Zergのユニット中最弱のZerglingも、数がまとまると脅威である

from Far East

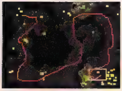
勧めする。最初のシナリオでも、Protoss地上部隊に関する知識のほかに、Zergのユニットや建物の特徴についても知っていなければ、勝利はおぼつかないだろう。

シナリオをスタートすると、操作可能なユニットとして、まずZealotが6体とDragoonが3体、そしてDark TemplarのZeratulがマップの左上に登場する。この惑星AiurはZergに汚染されており、ここから脱出するというのがシナリオの目的だ。その際に、"Zeratulを最後まで生き残らせる"という条件が付く。Dark Templarは敵からは姿が見えないので攻撃されにくいユニットだが、マップにはZergの偵察ユニットであるOverlordや、有機構造体のSpore Colonyが散らばっているため油断はできない。

マップは1本道となっていて、序盤ではマップ左下方向に移動していくことになる。その間にいくつかのZerg陣地を経由しなければならない。配置されているZergの部隊だけでなく、Nydus Canalから新手の敵ユニットが次々とわき出すため、まずNydus Canalをたたくことが先決だ。この施設をつぶしてしまわない限り、限られた戦力が徐々に消耗してしまう。上空にOverlordがいなければ、Dark TemplarのZeratulを先行させてNydas Canalを破壊することも可能だが、ここぞという時に限ってOverlordが浮遊してくる。

最も基本的な戦術は、射程距離のあるDragoonで施設を攻撃し、敵ユニットの攻撃からDragoonを守るためにZealotを配置するというものだ。Zeratulに危険が及ばないので安全な策ではあるが、Dark Templarの攻撃力を生かせないことからZealotの消耗も激しい。

Zeratulのエネルギーシールドは400と高く、少々の攻撃であればシールドだけで吸収できる。敵の攻撃によってエネルギーシールドが減っても、待機していれば自然に回復する。また、マップに配置されたZergのユニットは一定距離以上の追跡をしないため、安全な場所まで撤退することは不可能ではない。このことから、Dark Templarを単独で突入させ、敵に発見されたら安全な地点まで戻って回復するという作戦が考えられる。これは非常に時間と根気が必要で、凹凸の激しいマップであるために、突然現れるOverlordに発見される危険性も高い。実際には、この二つの作戦を織り交ぜながら進路を確保するのがよい。また、シナリオクリアのためにZergのユニットや施設をすべて倒す必要はなく、全速力で通り抜けるだけでもいいのだ。もっとも、Nydus Canalはここからほかの場所へも通じているので、Zergの一群から運良く逃げ延びたとしても、後半の戦いがつらいものになることは明らかだ。



シングルシナリオの最初のマップ。左上から右下に向かって、図のように進んでいく

使用できるユニットはProtossの地上ユニットだけで、特にDark Templarの使い方を習得することが重要だ。また、所々に援軍が得られるポイントもあり、Zealot以外にTemplarやArchonなどが戦力となる。シナリオも後半に差し掛かると、エネルギーシールドを回復できるShield Batteryが得られるので、ユニットを消耗しないように気を付けて進行させれば、徐々に有利になっていく。ただし、このシナリオそのものの難易度がかなり高く、マウス操作の一瞬の誤りが、攻略不可能な状況を招く恐れもあることを承知しておいてほしい。

シナリオをクリアする条件を満たすと、Zergの大部隊が押し寄せるという形で決着に至る。Zeratulの脱出には間一髪のところで成功したものの、惑星Aiurは完全にZergの手に落ちてしまうのだ。なかなかに凝ったシナリオだが、これはまだ第1面にすぎない。続く第2面では、Protossに限るものの自軍のユニットが生産可能になるため、SCで鍛えた得意の戦術を展開することができる。ただし、シナリオの難易度は決して低くはならない。BWのシングルシナリオは、SCを知り尽くしたプレイヤーのために用意されているものであり、初心者が挑戦すべきものではないことを重ねて強調しておこう。



これが目的のWarp Gate。ここにDark TemplarのZeratulを移動させれば作戦終了だ



第1面をクリアすると、大量のZerglingが脱出直後に攻め寄せる

ついにスタークラフト完全日本語版が登場

オリジナル版STARCRAFTが完全日本語版となって、3月に発売される。シングルプレイのブリーフィングはもちろん、ユニットをクリックした時のセリフまで日本語に吹き替えられ、画面に表示されるメッセージも限りなく日本語化される。壮大なストーリーの用意された本作品が日本語化されることによって、新たなディテールが発見されることだろう。



Code Factory

ゲーマーが作るネットワークゲーム

第9回　大手玩具メーカーが作るネットワークゲーム いよいよ本サービス開始

カードゲームというと弊誌ではなかなか紹介する機会がないが、これをネットワーク上で3000人ものプレイヤーが同時に楽しんでいるゲームがある。株式会社バンダイが、1998年3月から実験的にサービスを提供している「ザトレジャーオブゲノム」である。今回は、同社でマルチユーザーコンテンツの開発に携わっているテクニカル・デザインセンター仲山氏を訪ね、ゲームの開発経緯や今後の展開について伺った。　文／安井　勉



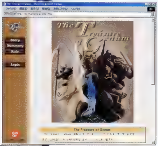
ゲノムの生みの親である、株式会社バンダイの仲山氏。カードの世界観やバトルシステムなどの基本設計は、同氏が行った

1日1回、短時間の接続で気軽にプレイできるゲームを目指した

筆者が「ザトレジャーオブゲノム」（以下、ゲノム）について初めて知ったのは、ゲーム仲間からのICQメッセージによってだ。「紹介したホームページをすぐさま閲覧してテスターアカウントを取得せよ」という内容だったように記憶している。このような情報が週に一度ぐらい送られてきて、そのたびに欠かさずチェックをしている。まだ企画段階のものから、無理なく遊べるβ版が無料で試せたりするものまでさまざまだが、こんなにも多くのプロジェクトが全世界で進行しているものかと感心し、また期待も膨らむことが多い。

残念ながら、1998年に行われたゲノムのテスター募集には3回とも外れた筆者だが、親切なゲーム仲間が筆者の仕事場でゲノムを披露してくれた。詳しくはレビュー（p.041）を参照してほしいが、トレーディングカードを使った「対戦」と「収集」が楽しめるゲームだ。アイテムコレクションの楽しみは、いまやどのジャンルのゲームにも含まれている要素で、もちろん筆者も大好きだ。

わずかなテストプレイヤー枠に多数の応募が殺到しているというこのゲノムについて、まずは、開発の経緯について尋ねることにしよう。



2月末まで行われるテストプレイで使用されていたゲノムのトップページ。ブラウザーさえあればプレイできるため、非力なマシンでも快適に楽しむことが可能だ
http://www.lalabit.com/game/index.html

筆者　ネットワークゲーマーの間で話題になっているゲノムですが、開発の動機などについてお聞かせください。

仲山　マルチメディアやネットワークビジネスという分野は、まだまだ成熟しているわけではありませんから、マルチユーザーコンテンツの開発を目指して企画しました。

筆者　ということは、これは新商品として開発されたということですか？

仲山　はい、商用化を前提として開発しています。

筆者　今は無料でテスト運用していますよね。好評を得ていると聞いてますが、有料化までの道のりは大変そうですね。

仲山　有料化に向けてさまざまな新要素を考えています。それにまだ料金のこととか、具体的には決まっていないんです。

筆者　この記事が掲載される2月23日ころには発表されるのでしょうか？

仲山　2月末にはリニューアルしたゲノムを発表するつもりですし、できれば同時に有料化したいと思っています。

筆者リニューアルのポイントについては後ほど伺うことにして、ゲノムを企画するにあたって何か参考にされたゲームはありますか？

仲山　カードゲームにこだわったわけではないんです。ネットワークゲームというと、大量の時間とお金が掛かるものだという意識があるようですが、もっと気軽にプレイできるものを考えようとしたんです。

筆者　15分ごとに処理されるんでしたよね。確かに、ずっと接続しっぱなしのプレイスタイルではありませんね。

仲山　平均的なプレイヤーで、1日1、2回のアクセスとなります。中には1日中ログインしているプレイヤーもいますが。

筆者　実際プレイしていると、結果が気になるでしょうね。

仲山　セミリアルタイムというスタイルで、長時間接続し

Optimize

ていなくても連続性のあるゲーム進行を目指しました。プレイヤー比率は、社会人40%と学生40%が突出していて、仕事の合間などにオフィスからアクセスするプレイヤーも少なくないようです。

筆者　ブラウザーがあればアクセスできますから、市販されているパソコンのほとんどでゲームを楽しめますね。コンシューマーゲーム機や家電でもインターネット接続の機能が付属しているものがありますが、対応できますか？

仲山　現在、HTMLと一部Javaを使って記述していますが、CGIにも対応できておりますので、インターネットへの接続とブラウザー機能さえあれば、どんな機械からもアクセスが可能です。

筆者　それはありがたいですね。

ゲノムを開発するにあたって、代表的なトレーディングカードゲーム「MAGIC THE GATHERING」すらも参考にはしていないと言う。また、カードゲームとして公開されているネットワークゲームはゲノム以外にも多数あり、筆者もいくつかは試してみたが、ゲームプレイ中に操作が必要だったり、凝りすぎていて入り口からつまずくようなゲームがいくつもあった。その点、ゲノムはカードゲーム初心者にも入りやすく、またリアルタイムの操作も必要としないため"気軽さ"という点では優れたタイトルだ。

有料化にあたって、どのような要素が追加されるのか、とても気になるところだ。

新カードとクエストが追加される2月末からの本サービス

筆者　現在のゲームバランスを崩さずに、新たな要素を付け加える作業は骨が折れそうですが……。

仲山　これまでも非公開の内部パラメータは調整してきたんですよ。それからレアカードの出現率も変えています。リニューアルでは新しいカードを30枚ほど追加する予定です。

筆者　コレクター魂を刺激されますね（笑）。ネットワークゲームということで、複数のプレイヤーが参加できるような追加はありませんか？

仲山　これまでもゲームに関する情報についてはさまざまな場所で交換されているようです。リニューアル後はクエストのようなものを追加する予定でして、それに関する情報とか、またイベントデッキに関する情報とか、プレイヤー間で話し合う余地はあると思いますよ。

筆者　プレイヤー間の横のつながりといえば、ゲームシステムとしてのカードのトレーディングについてはどうですか？

仲山　現在予定はありませんが、将来的にはサポートしたいと思っています。現在はオークションのような形になっていて、自由なトレーディングはできませんからね。

筆者　15分ごとに処理を行うというシステムはそのままで、よりプレイヤーの利便性を高めるという方向で開発されているのですね。

仲山　プレイヤーのみなさんの要望は、チャットや電子メールなどを通じて目を通すようにしています。このようなスタイルの有料サービスは、これまでもあまり例がありませんでしたから、われわれとしても参考になる意見を望んでいます。

筆者　では、海外のプレイヤー、つまり日本語圏以外のプレイヤーについてはサポートされるのでしょうか？　代表的なトレーディングカードゲームは海外のものが多いし、ネットワークゲームの流行も海外発ですよね。ゲノムなら、海外のファンに受け入れられると思いますが。

仲山　残念ながら、日本語以外の言語でサービスを提供する予定は、今のところありません。個人的には、そういう展開を希望していますし、できたらいいなあと思っています。

筆者　インターネットには国境がありませんからね。良いゲームは、海外でも話題になると思いますよ。

仲山　実際に海外在住のプレイヤーにも、テストプレイに参加いただいています。

筆者　有料化にあたっては料金徴収の問題などがありますから、国内で助走を付けてからのほうがいいかもしれませんね。ところで、サーバーの許容量は、どのぐらいあるのでしょう？

仲山　ワークステーションで運用しています。現在のところ、データ処理中はカードの売り買いなどできませんから、このあたりが許容量に関係します。実際には、サーバー1台あたり数千人単位の処理が可能だと思っています。

筆者　データベースエンジンのチューニングが適切であれば、万単位でも可能に思われます。しかし、ログインしていないプレイヤーのデッキについても常に処理をしなければなりませんから、余裕を持ったほうがいいでしょうね。

仲山　1～2月末の第4次テストでは3000人のテストプレイヤーに参加していただく予定ですから、その時点で許容量については調べられると思っています。

筆者　私自身もゲノムのファンですし、今後のご発展を願っています。本日はお忙しいところありがとうございました。

ゲノムの世界観については、きちんとしたバックストーリーがあるとの話をうかがった。借り物ではない、オリジナルティにあふれたゲーム性についてもうなずける。ブラウザーを使ったゲームを作成することは、われわれにも手が届く身近な手段だ。だからこそ、1年間ものテストプレイを経て、コンテンツを充実させていった姿勢に深い感銘を受けた。

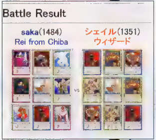
この春、目が離せない国内発のネットワークゲームが、また一つ誕生する。



バンダイ社内の開発メンバーがデザインしたカードコレクション。テストプレイでは125種類のキャラクターカードと14種類のビークルカードが用意されていた



プレイヤーをとりこにするレアアイテム。強力なキャラクターカードを召喚するアイテムとして使用できる



対戦は、双方9枚のカードのパラメータによって自動的に処理される。各カードは、物理攻撃または魔法攻撃の能力を持っており、中央のビークルカードを先に倒した方の勝ちとなる

PRESENT

ザトレジャーオブゲノムの本サービス開始を記念して、スペシャルアカウントを20名様にプレゼントします。このアカウントには、なかなか手に入らないレアカードがあらかじめ含まれており、ゲームをプレイする上で有利な展開が期待できます。ご希望の方は、p.112の読者プレゼントページをご覧の上、ご応募下さい。なお、当選者には、バンダイより電子メールにて、詳細をお知らせします

PRESENT 読者プレゼント

右のアンケート・資料請求ハガキを送っていただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

CHP パソコンの前をコクピットに変える フライトシミュレータースターターセット



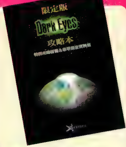
(株)トワイライトエクスプレス
本誌執筆陣もお勧めのCH Products社製ジョイスティック「F-16 Combat Stick」、スロットル「Pro Throttle」、ペダル「Pro Pedals」をセットにして1名に。ご希望の方はプレゼント番号覧に赤字で「CHP」とご記入下さい。

1 立体眼鏡 eyeSCREAM

フレックス・ジャパン・トレーディング
(http://www.frex.com/w3d/)
Voodoo2搭載カードにつなげることで、Direct3D、Glide対応ゲームを立体映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を3名に。



2 ダークアイズ 限定攻略本



編集部が予約して入手した「ダークアイズ」の予約限定特典「限定版Dark Eyes攻略本　特別攻略情報&豪華設定資料集」。今ではもう手に入らないこの攻略本を10名に。

3 ザトレジャーオブゲノムのスペシャルアカウント



(株)バンダイ
財宝ハンターとなって一獲千金を狙うオンラインカードバトルゲーム「ザトレジャーオブゲノム」。通常では手に入りにくいレアカードが最初から使えるスペシャルアカウントを20名に。

4



ツクダシナジー(株)
自ら恐竜となって戦うこともできる3Dシューティング「TUROK 2: SEEDS OF EVIL」を2名に。

5



(株)メディアクエスト
5年の歳月を経て発売された「FALCON」シリーズの最高峰「FALCON 4.0」を3名に。

6



黒字に白いロゴが刺しゅうされた、シンプルなデザインの「FALCON 4.0」の帽子を2名に。

7

アイドス・インタラクティブ(株)
40以上のキャラクターが登場する3DファンタジックRPG「REVENANT」を5名に。



8

日本システムサプライ(株)
さらなる進化を遂げた完全ネットワーク仕様RPG「ライフストーム II～光と闇の継承者～」を3名に。



9



(株)アートディンク
リンクゲートシステムによって、無限の世界を旅することができる「ルナティックドーン III」を3名に。

10

(株)カプコン
ついに移植されたサバイバルホラーの決定版「バイオハザード2」を3名に。



11



(株)P&A
7年以上かけて開発されたリアルタイムフライトダイナミクスエンジンの採用でリアルなフライトモデルを実現した「F-16 AGGRESSOR」を2名に。

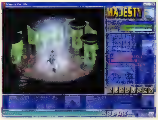
12

(株)セガ・エンタープライゼス
完全日本語版の発売も近い「BALDUR'S GATE」のTシャツ(12A)とステッカー(12B)をそれぞれ5名に。



12A　12B

MJ マジェスティのクローズドβアカウント



(株)システムプロ
日本でもサービスが始まる韓国製RPG「マジェスティ」。4月1日から始まるオープンベータテスト(だれでも参加可能)に先駆けて3月1日から1ヵ月間、クローズドベータテスト(同社の会員のみ応募・参加可能)が開かれます。Play Online枠として、特別にいただいたこのクローズドベータアカウントを200名に。ただし、テスターにはバグ報告、アンケート回答などの義務が生じます。ご希望の方は、プレゼント番号欄に赤字で「MJ」とご記入ください。なお、このプレゼントに限り、締め切りを3月1日(必着)とさせていただきます。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは1999年3月24日(5月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

Takayuki Hourin

法林岳之の場合

ゲームに熱い思い入れのある方に、最初にハマったゲームに関する話をしてもらう「ファーストインビテーション」。第3回目の今月は、パソコンのハードウェアや通信機器関連にも造詣が深く、幅広い活躍をしている法林岳之氏に語ってもらった。

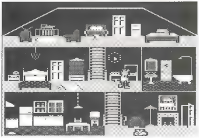
パソコンならではのゲームを求めて

私のパソコンでの初ゲームと言えば、NECのPC-8001シリーズの時代までさかのぼる。しかし、当時はゲーム以外のことに熱中していたこともあり、本当にゲームにハマるのはそれよりも数年後のことになる。

コンピューターとはあまり縁のない出版社で編集者をしていた私は、あるとき、任天堂から発売されたばかりのファミリーコンピューター(以下、ファミコン)に出会う。ちょうど「スーパーマリオブラザーズ」がヒットし始めたころだ。雑誌でファミコンを取り上げることになり、いろいろな関係者に会ったのだが、その内の1人に「Apple Ⅱc」というパソコンと、そこで動作する数々の洋モノゲームを見せられ、今までにない強い衝撃を受けた。

当時、国産パソコンにも数多くのゲームが販売されていたが、ファミコンのような手軽さやパソコンならではの面白さもなく、あまり興味をそそられなかった。特に、キーボードを使うという操作体系は、苦痛以外の何者でもなかった。しかし、Apple Ⅱcにはジョイスティックを装備することができ、国産ゲームにはない独特の雰囲気を持つゲームが数多く用意されていた。洋モノゲームの怪しい魅力に取りつかれた私は、安月給をはたいて、Apple Ⅱcを即座に購入した。

数あるApple Ⅱc用ゲームの中で、私が最も興味を持ったのは「LITTLE COMPUTER PEOPLE」(アクティビジョン)だ。画面の中で生活する人間を飼う(?)という斬新なコンセプトのゲームで、国産ゲームやファミコンにはない独特の味わいを持っていた。少し前にはやった「たまごっち」なども、こうしたゲームのルーツだったと言えるのかもしれない。



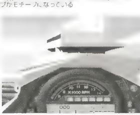
デスクトップ上の家の中で暮らすおじさんに、食料や水をあげたりなどの世話をしてあげることができる。後に、ファミコンのディスクシステム用に移植された「アップルタウン物語」が、スクウェア(!)から発売された

レーシングシミュレーションへの思い

その後も、いくつかのゲームにハマったが、LITTLE COMPUTER PEOPLE以降、最も多くの時間を費やしたのは、F1などを題材にしたレーシングシミュレーションだ。なかでも「WORLD CIRCUIT」(Microprose社)は、初めて購入したIBM PC/AT互換機を最も酷使したゲームだ。登場するF1マシンのデザインからコース、ラップタイムまでが本物そっくりというリアリティーに驚かされた。テレビのF1中継を見る前に、当日のコースを試走(笑)すれば、その日のレースが何倍も楽しめたというほどの出来だった。最近は忙しくてあまりゲームをする時間もないが、F1やラリーを題材にしたゲームだけは目を離せないでいる。



緊張のスタート前。WORLD CIRCUITは、1991年度のF1チャンピオンシップがモチーフになっている

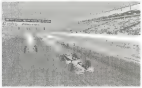


コーナーに近づくと自動的にブレーキがかかるオートブレーキなどの、親切なアシスト機能が付いていた

ネクストインビテーション
これに期待!

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

F1をシミュレートするゲームは数多く販売されているが、私が今、最も期待しているのはユービーアイソフトの製品だ。グラフィックから演出面まで、その完成度の高さはまさにシミュレーターの名にふさわしい。目まぐるしく変わるモナコの風景を、どのように描いてくれるのかが非常に楽しみだ。



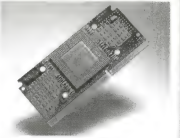
1950年代のF1マシンも選択可能なMONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2。名作と言われた「F1 RACING SIMULATION」の続編に当たる。すでにヨーロッパでは発売されている

PROFILE

法林岳之

パソコン[illegible]やパワーアップ記事などを数多く[illegible]とする。最近は、ポケ[illegible]情報端末に注目[illegible]でも情報を発信中。

自作ユーザー注目のCeleron 400MHzが登場 オーバークロックで500MHzの動作に挑戦



低コストで高性能のパソコンを指向するユーザーに最適なプロセッサー、Celeron 400MHzの出荷が始まった。一足先に登場したK6-2 400MHzと比べて、どちらが速いのかが気になるところだが、それ以上に興味深いのがオーバークロックでどこまで動作周波数が上げられるかだ。新Celeronは500MHz以上で動作するのか、早速、テストしてみた。

文／角田一美

新CeleronはPentiumⅢ並みのパフォーマンスを持つのか

1月5日に発表された新Celeronは、動作周波数が366MHzと400MHzの二つだが、プロセッサーの形状は、従来どおりSlot1に対応したSEPPバージョンのほかに、新たにPPGAパッケージが追加されている。PPGAパッケージはSocket7とほぼ同サイズだが、互換性のない370ピンソケットを採用しているため、プロセッサーのアップグレードを考えているユーザーにとっては、Slot1対応Celeronの方が魅力的だろう。

1月11日に「PentiumⅢ」という新名称が発表されたKatmaiの出荷が近々予定されているが、1998年までのように、Celeronを使ってPentiumⅢと同等のパフォーマンスを出すのは難しくなる。128KBの2次キャッシュを内蔵したCeleronは、同クロックのPentiumⅡとの性能差がほとんどなくなっているが、PentiumⅢについては、新しいマルチメディア処理命令"ストリーミングSIMD拡張命令"のサポートによって、Celeronを大幅に上回るパフォーマンスを持つことが確実である。

PentiumⅢがまだ手許にない現時点で、Celeron、PentiumⅡ、K6-2を比較した場合、Celeron 400MHzの位置付けは微妙だ。オーバークロック性能を含めたコストパフォーマンスはPentiumⅡよりも高いが、3DNow!を持つK6-2 400MHzと比べると、ゲーム用途ではやや劣る。同クロックのPentiumⅡ 400MHzとの比較では、2次キャッシュが128KBしかないことは、ゲーム用途ではあまり大きな差にならない。また、ベースクロック66MHzでの動作にもかかわらず、100MHzのPentiumⅡと大差のないベンチマーク結果を出している。

しかし、512KBの2次キャッシュと3DNow!を搭載したK6-2 400MHzとの比較では、苦戦する。3DNow!対応パッチを当てた「QUAKE Ⅱ」のTimedemoの計測値を見ると、Celeronの58.1fpsに対して、K6-2は69.3fpsと19%も高い計測値を記録している。

PentiumⅡと同等の性能で価格は半額以下の2万円

オーバークロック性能については、まだはっきりしない。今回使用したリテール版（ロット番号98510754）は、75MHz×6の450MHzではコア電圧2.0Vであっさりと安定動作したが、83MHz×6の500MHzではコア電圧を2.2Vまで上げてもWindows 98起動途中でハングした。500MHzでの動作例も報告されているが、従来のCeleronと同じくロットによる差がありそうだ。ただ、冷却の問題など、500MHzを超えるクロックでの動作は簡単ではない。実売価格1万円を切っているCeleron 300AMHzが、ロットによっては450MHzで動作することを考えれば、こちらの方がコストパフォーマンスが高いと言えなくもない。

マザーボードについては、1月現在、売れ筋のSlot1対応マザーボードの大半がCeleron 366／400MHzの設定に対応済みだ。ジャンパーレスタイプのBIOS設定を採用しているマザーボードとしては、ABIT Computer社の「BH-6」が、1月下旬に配布された最新BIOSでCeleron 366／400MHzに対応したのを始め、フリーウェイの「FW6400シリーズ」やAOpen社の「AX6B」なども対応済みだ。ジャンパー設定タイプの製品も、ASUSTek computers社やGiga-Byte Technology社などの売れ筋マザーボードの多くが、最新のBIOSで66MHz×6の設定が可能。各社とも、新しいジャンパー設定をホームページで公開している。

Slot1対応Celeronを導入して将来はPentiumⅢへ乗り換えろ

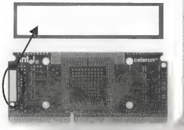
Cerelon 400MHzの評価は、比較するプロセッサーと使い方によって大きく変わる。同クロックのPentiumⅡ 400MHz／450MHzとの比較なら、価格差ほどの性能差はないので、文句なしに買いだ。450MHzで簡単に安定動作するため、PentiumⅡは不用と考えるユーザが増えそうだ。Celeron 400のライバルはK6-2、そしてPentiumⅢである。

マシンを低コストで組み立てたいと考えている人は、K6-2 400MHzとの比較で迷うところだ。特に、QUAKE Ⅱなどの3DNow!対応ゲームを楽しむことを考えた場合、CeleronよりK6-2の方が速い。500MHzまでのオーバークロック動作を考えても、弊誌3月号で紹介したK6-2 400MHzのオーバークロックテストを見れば分かるとおり、Celeronに有利な要素は少ない。ただし、今後登場するPentiumⅢへのアップグレードを見込んで、Slot1対応のCeleron 400MHzを購入しておき、PentiumⅢの価格がある程度下がった時点で、アップグレードするというのも、じゅうぶん、賢明な判断だろう。

ベンチマークテストの結果

	Celeron 400MHz			PentiumⅡ 400MHz	K6-2 400MHz
動作周波数	400MHz (66MHz×6)	450MHz (75MHz×6)	498MHz (83MHz×6)	400MHz (100MHz×4)	400MHz (100MHz×4)
QUAKE Ⅱ (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	58.1fps	59.1fps	起動せず	58.6fps	69.3fps 注
SiN map1 (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	30.3fps	33.0fps	起動せず	31.7fps	26.4fps 注
SiN map2 (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	22.9fps	28.1fps	起動せず	25.3fps	23.0fps 注
SiN map3 (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	46.4fps	49.5fps	起動せず	48.9fps	46.7fps 注

計測環境：マザーボード／BH-6、メモリー／128MB、ビデオカード／Viper V330、3Dアクセラレーター／Wicked3D（Voodoo2）
注：K6-2の計測値は、3月号に掲載したものを使用。QUAKE Ⅱについては、3DNow!対応パッチを当てている



プロセッサー上に「400／66」のプリントが施されており、ベースクロック66MHzに対応していることがわかる

Play Online MAC館

今月は完全ネットワーク仕様RPGの「CLAN LORD」を紹介する。まだ開発中のゲームだが、現状でもじゅうぶん楽しめる秀作である。今月はさらに、サンフランシスコで開催されたMACWORLD Expoにて発表されたビッグニュースをお伝えする。　文／吉田信彦



第3回 CLAN LORD

徹夜覚悟のMac用完全ネットワーク仕様RPG

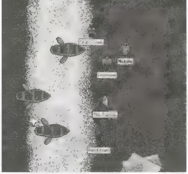
プレイするほど面白くなる　するめ系ネットワークゲーム

指をくわえて、Windows専用の「ULTIMA ONLINE」を眺めていたMacゲーマーに朗報がある。Macにだって完全ネットワーク仕様RPGはあるのだ。その名は「CLAN LORD」。「SPACEWARD HO！」で有名なDelta Tao Software社が開発中のゲームだ。開発中だからといってがっかりすることはない。未完成ながら、同社のホームページ(http://www.deltatao.com)から無料でダウンロードできる。しかも、ULTIMA ONLINEのようにサーバーへの接続料金も不要で、まったくの無料。これを遊ばない手はない。ファイルサイズは約15MBあるので、ダウンロードに少々時間がかかるが、それだけの価値はある。筆者は毎夜CLAN LORDに熱中しており、もう頭はフラフラ、目は真っ赤になっている。ゲーム画面を見ると、「ちゃちだなぁ」と思うかもしれないが、見るとやるとでは大違いなのだ。参加してみると楽しくて楽しくて仕方がない。“ひたすら撃ちまくるシューティングの対戦も悪くはないが、ちょっと食傷気味”、そんな風に感じている人には、ほかのプレイヤーと会話を楽しんだり、一致団結して異形の敵を倒していくCLAN LORDがお勧めだ。

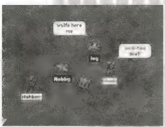
ゲームの最初に、自分がどの種族になるかを選ぶことになる。Human、Dwarves、Halflingsなど、おなじみのファンタジー世界の種族から選択できる。将来、職業を選ぶときに、“向き”、“不向き”の種族はあるのだが、それは当面気にしないで、見た目で選んでも構わないだろう。職業はFighter、Healerの2種類があるが、どちらも選ばず一般人のままでいても構わない。

Fighterはとにかく敵を倒すのが役目。敵を倒すことで経験値が入る。一方、Healerは傷ついた者をいやすのが仕事。だが、困ったことに“いやす”という行動では経験値は入らないのだ。そこで採用されているのが経験値の分配というシステムだ。これは、職業、種別にかかわらず、だれでも、何かしら世話になった人には、自分がこれから稼ぐ経験値の1/10を分けることができるというものだ。Healerはいやしてあげた相手から、この方法で経験値を分けてもらって、こつこつと経験値を稼ぐしかないのだ。必ずしもみんながみんな経験値を分けてくれるわけではないので、手当たり次第に治癒することも必要だし、ときには「経験値を分けてくれ」と頼むことも必要になってくる。もちろん、弱い敵を地道に倒して、わずかながら経験値を稼ぐことも可能だが、Healerが死んでしまうと、Healerに期待していたパーティーの仲間にかなり迷惑をかけるので、戦うのはほどほどにしておこう。

なお、CLAN LORDは毎週のようにバージョンアップされ、その都度、最新版のパッチをダウンロードしないとサーバーにつながらないようになっているので、注意していただきたい。



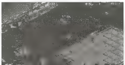
船に乗ってほかの島にも行ける。Nobbyが筆者のプレイヤー。ほかの4人はいずれもNPCだ。うかつに近づくと、とっとと船に乗せられてしまうので注意



初期段階では手ごわい一つ目の怪物に2人のプレイヤーが殺され、ほかの2人のプレイヤーが逃げ惑っている。何しろ頼みの綱のHealer、Nobbyが死んでしまったのだ

今後リリース予定のMac用ゲームタイトル

1998年1月にサンフランシスコで開かれたMACWORD Expoで、今後リリース予定の主なMacゲームが発表された。発表されたタイトルは表のとおり。見て分かるように、Macへの移植はあり得ないと思われていたゲームもたくさんある。これはアップルがMac OSでOpenGLサポートを正式に決定したおかげでもある。これといったゲームがリリースされなかった1997年がうそのようだ。続々リリースされるゲームを消化するために、Macゲーマーは今年1年寝不足の日々が続くのは間違いない。



発売されて久しいWindows版の「STARCRAFT」。後続のMac版にはオリジナル要素の追加を期待したい

メーカー	タイトル
アクティビジョン	BATTLEZONE
	HERETIC II
	SIN
	ZORK GRAND INQUISITOR
Blizzard Entertainment社	STARCRAFT
エレクトロニック・アーツ	SIMCITY 3000
Gathering of Developers社	RAILROAD TYCOON II
	FLY!
id Software社	QUAKE III：ARENA
	QUAKE II
LogicWare社	INTERSTATE '76
	JAZZ JACKRABBIT 2
Microprose社/MacSoft社	FALCON 4.0
マイクロソフト/MacSoft社	Age of Empires
Mindscape社	CREATURES 2
	IMPERIALISM II
Red Storm Entertainment社/MacSoft社	RAINBOW SIX

（発売中タイトルを除く）

新製品レビュー

ATIテクノロジーズから、32MBのビデオメモリーを搭載したビデオカード「RAGE Fury」が発売された。当初、1998年中の発売が予定されていた製品だが、待たされただけあって、ベンチマークテストは現時点で最高クラスの計測値を記録した。1998年はRiva TNTの活躍が光ったが、1999年の初頭はRAGE Furyが一歩抜け出したようだ。 文／角田一美



128ビットグラフィックエンジンを装備したビデオチップ「RAGE 128GL」

Riva TNTを上回る描画性能を持つビデオカード RAGE Fury

OpenGLをサポートする RAGE 128GLを搭載

「RAGE Fury」に搭載されているビデオチップ「RAGE 128GL」は、半年前の1998年8月に発表されたものだが、ここでもう一度、スペックをおさらいしておこう。チップは0.25μプロセスで800万トランジスターという高い集積度を達成し、250MHzのRAMDACを搭載する。3Dグラフィックエンジンは並列する2本のパイプラインを内蔵し、テクスチャーマッピングにおけるフィルターの大半を1クロックで処理する。"SuperScalar Rendering"と呼ばれるこのアーキテクチャーは、Riva TNTの"Twin Texel architecture"とよく似ている。さらに、AGPメモリーと3Dエンジンの間と、3Dエンジンとフームバッファの間に、それぞれ8KBのキャッシュを搭載する"Twin-Cash Architecture"によって、テクスチャーの読み出しや3Dグラフィックの書き込みを高速化している。そのほか、バイリニア／トライリニアフィルタリングをサポートし、Zバッファは32ビット。対応APIとしてDirect3DとOpenGL ICDをサポートしており、AGP 2×モードに対応している。

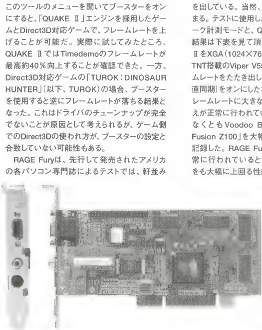
このRAGE 128GLを搭載したビデオカードとしては、ビデオメモリーの搭載量に応じて、16MB版の「XPERT 128」と32MB版のRAGE Furyが用意されているが、今回テストしたのは上位モデルのRAGE Furyだ。32MBのローカルメモリーによって、2D／3Dグラフィックの最大解像度が1920×1200ドット(1677万色)となっており、さらにフルスクリーン、フルフレームレートでMPEG2ビデオの再生が可能。ゲームだけでなく、すべてのマルチメディア用途で万能のカードとなっている。

1999年は、「Voodoo3」や「Riva TNT2」など、強力な第4世代ビデオチップが登場する見込みだが、これらのチップを搭載したビデオカードが登場するのはまだ先のこと。RAGE Furyは、Riva TNTに勝るとも劣らない性能を持つ、最高レベルのビデオカードとして仕上がっており、1999年の上半期を通して、当面はゲーム用ビデオカードとして高い評価を受けることは確実だ。

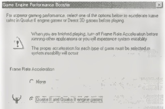
Direct3Dのベンチマークで 圧倒的なパフォーマンスを発揮

RAGE Furyのドライバをインストールすると、"Game Engine Performance Booster"(以下、ブースター)というツールがタスクバーに登録される。このツールのメニューを開いてブースターをオンにすると、「QUAKE Ⅱ」エンジンを採用したゲームとDirect3D対応ゲームで、フレームレートを上げることが可能だ。実際に試してみたところ、QUAKE ⅡではTimedemoのフレームレートが最高約40％向上することが確認できた。一方、Direct3D対応ゲームの「TUROK：DINOSAUR HUNTER」(以下、TUROK)の場合、ブースターを使用すると逆にフレームレートが落ちる結果となった。これはドライバのチューンナップが完全でないことが原因として考えられるが、ゲーム側でのDirect3Dの使われ方が、ブースターの設定と合致していない可能性もある。

RAGE Furyは、先行して発売されたアメリカの各パソコン専門誌によるテストでは、軒並みRiva TNT搭載カードを上回るベンチマーク結果を出している。当然、今回のテストでも期待は高まる。テストに使用したのは、TUROKのベンチマーク計測モードと、QUAKE ⅡのTimedemoだ。結果は下表を見て頂ければ分かる通り、QUAKE ⅡをXGA(1024×768ドット)で走らせると、Riva TNT搭載のViper V550を抜いて、トップのフレームレートをたたき出した。TUROKではVsync(垂直同期)をオンにした場合とオフにした場合で、フレームレートに大きな差がない。Vsyncの切り替えが正常に行われているかどうかは不明だが、少なくともVoodoo Banshee搭載の「Monster Fusion Z100」を大幅に上回るフレームレートを記録した。RAGE FuryのVsyncの切り替えが正常に行われているとすれば、やはりViper V550をも大幅に上回る性能である。



カードはAGP版のみ用意されており、インターノェース部分にはテレビ出力用にコンポジットとS端子を装備している



Game Engine Performance Boosterの画面。今回のテストでは、それぞれの項目にチェックを入れた場合と、ブースターをオフ(noneを選択)にした場合の両方で計測した

	RAGE Fury		Viper V550 (Riva TNT)	Monster Fusion Z100 (Voodoo Banshee)
	ブースター オフ	ブースター オン		
QUAKEⅡ(default OpenGLモード、640×480ドット)	53.0fps	59.2fps	68.1fps	60.8fps
QUAKEⅡ(default OpenGLモード、800×600ドット)	41.2fps	58.0fps	58.1fps	41.3fps
QUAKEⅡ(default OpenGLモード、1024×768ドット)	34.2fps	42.7fps	38.2fps	26.1fps
TUROK(Direct3Dモード、640×480ドット)	107.8fps	105.3fps	61.1fps	64.2fps
TUROK(Direct3Dモード、800×600ドット)	89.6fps	88.3fps	48.5fps	51.6fps
TUROK(Direct3Dモード、800×600ドット、Vsync Off)	90.1fps	89.3fps	92.2fps	63.9fps

計測環境：CPU／PentiumⅡ 450MHz、マザーボード／BH-6、メモリー／64MB

製品情報

対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
価格：4万5,800円 (RAGE Fury)、2万9,800円 (XPERT 128)
問い合わせ先 ATIテクノロジーズジャパン TEL 03-5275-2241
URL：http://www.atitech.co.jp/

フォースフィードバック対応ステアリングホイールといえば、国内ではマイクロソフトやロジクールの製品が挙げられるが、この2社以外にも、海外には優れたデバイスがいくつかある。今回紹介するカナダのACT LABS社製「ACT LABS Force RS」もその一つで、ペダルの踏み心地にもこだわった丁寧な設計はレースゲームマニアの心をくすぐる。

実車並みのフットペダルが魅力の ACT LABS Force RS



ステアリングホイールとフットペダルのセットで、価格は139.99ドル

七つのボタンにハットスイッチ付きの多機能ホイール

「ACT LABS Force RS」はフォースフィードバック機能付きのステアリングホイールとフットペダルがセットとなっている。ホイール部にはキー割当て可能な七つのボタンと二つのパドル、そして8方向のハットスイッチを持つ。フォースフィードバック機構にはケーブル駆動のシステムを採用し、Immersion社のI-Forcr2.0 APIに対応している。ホイールとパソコンは、製品に添付されるカートリッジ経由で、シリアルポートに接続する構造になっている。また、オプションのUSB用カートリッジ(約20ドル)を使用すればUSB接続も可能になる。

こん包を開けるとまず、ゲーム用ホイールとしてはおおげさともいえる、ラバー素材で巻かれた太いステアリング部に驚く。一見すると革製にもみえる薄茶色のステアリングは、のんびりと海岸線を走るクラシックオープンカーをイメージさせる上品な感じで、2月号で紹介した「WingMan Formula Force」のレーシングタイプのステアリングとは一味違った雰囲気だ。

ステアリングをゆっくりとまわしていくと、実車のステアリングにはないゴリゴリという抵抗がやや気になる。この抵抗がスムーズ感を損なっているのだ。もっとも、おもちゃのようにくるくる軽く回るステアリングと、不自然とはいえメカニカルな抵抗感を持つステアリングのどちらがよいかは、ユーザーの好みが分かれるところだろう。

デフォルト設定の状態だと、先に書いたゴリゴリ感とあいまってステアリングはかなり重い。ただし、このステアリングの重さはコントロールパネルの"ゲームデバイス"で調整可能だ。調整項目の中の"Default Spring"設定で、非フォースフィードバック系のゲームをプレイするときのステアリングの重さも設定できる。

付属のペダルは重量感があり、設置面積は幅34cm×奥行き28cmとかなり広い。フロア部は滑り止めのためにラバーコーティングが施してあり、ペダル操作をしていない左足をペダルセットの上で休ませることが可能。底面には滑り止めがついており、乱暴な操作をしても床の上でペダルセットが動いてしまうこともない。

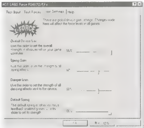
力強いフィードバックとリアルなフットペダルが特徴

製品にバンドルされているゲーム「F1 RACING SIMULATION」で操作感を試してみたところ、ダートに乗り上げたり、ほかの車と衝突したときに感じる振動はかなり強烈で、全身でゲームのリアクションを体感することができた。また、水面走行でハンドルがとられるような感覚もよく再現されている。逆に、コーナーに向けてステアリングを切り込んでいく時のハンドルの重さの変化などはあまり感じない。また、通常走行時では、Wingman Formula Forceほどのリアル感はない。

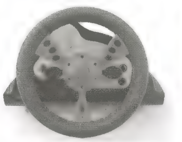
パドルシフターは日本人の手にはやや遠い位置にある。ゲーム中に急いでギアをチェンジする時など、慣れないうちはステアリングから手を浮かすことになり、やや戸惑う。フットペダルは、最近の低価格ステアリングホイール付属ペダルの中では最高の出来といっていいだろう。Wingman Formula Forceのペダルでは、軽く踏み込んだだけでアクセル全開、わずかに足をあげただけでスピードダウンしてしまい、微妙なスピード調整ができなかった。しかし、このACT LABS Force RSは、数段階での踏み分けが可能で、踏み応えも十分にある。これだけしっかりしたペダルがあれば、アクセルの微妙なコントロールでコーナーを抜けていくようなレースゲームがプレイしたくなる。

デスクトップ上の設置面積が非常に大きい点は、フォースフィードバック対応機器の宿命だろうか。ホイールを設置するとなると、幅38cm×奥行き28cmの面積が必要だが、そうなるとモニターの前にキーボードを置く余裕はない。キー操作が必要なゲームの場合には、ホイールに付いている七つのボタンを活用し、キーボードを脇に追いやってゲームに没頭することをお勧めする。

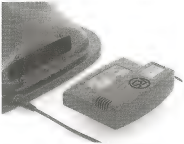
最後に製品の購入方法を紹介しておこう。本製品の国内での発売予定はなく、秋葉原であれば輸入品が手に入る可能性もあるが、同社のホームページから通販で購入するのがいちばん確実だ。本体価格は139.99ドルで、別途送料がかかる。



ゲームコントローラの"Gain Settings"では、ステアリングの重さやダメージ効果の大きさが設定できる



スポーク部にある七つのボタンは、アクションシューティング系のドライブゲームでミサイルなどの攻撃ボタンに割り当てるのがいいだろう。ハンドル中央のハットスイッチは視点の切り替えに便利だ



ホイール本体とパソコンとは、カートリッジ経由で接続する。オプションのカートリッジを導入することで、USB接続やコンシューマー機(PlayStation、NINTENDO64)への接続も可能になる

製品情報

添付ソフト：F1 RACING SIMULATION
対応OS：Windows 95 (OSR 2.1以降) ／98
インターフェース：シリアルポート
価格：139.99ドル
問い合わせ先：http://www.actlab.com/

最新デバイスドライバ情報

12月24日から2月3日までに更新されたデバイスドライバを集めた。Voodoo2搭載カードのドライバ更新が目立つが、本家3Dfx Interactive社のレファレンスドライバも3ヵ月ぶりに更新されている。1月号の「Do!Voodoo」でDirectX 6対応ドライバを紹介したが、2月1日に配布が開始されたVer.3.01.01こそが、DirectX 6に正式対応したドライバとなる。そのほか、3DNow!にも対応しているため、ゲーム環境の大幅な向上が体感できるはずだ。

ビデオカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
3Dfx Interactive社	Voodoo2 Reference Drivers	Windows 95/98	Ver.3.01.01	2月1日
URL:http://www.3dfx.com/docs/v2_ref_drivers95/v2_ref_drivers95.html				
アイ・オー・データ機器	GA-VDB16	Windows 95/98	Ver.1.20	1月27日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gavdb16.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-VDB16	Windows NT 4.0	Ver.1.20	1月27日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gavdb16.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-VDII	Windows 95/98	Ver.1.10 β版	12月29日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/hyouka.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-VDII	Windows NT 4.0	Ver.1.10 β版	12月29日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/hyouka.htm				
カノープス	SPECTRA 3200PCI(BIOS アップデートプログラム)	PentiumPro搭載機用		1月8日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200pci.htm				
カノープス	ZXR128P GTS	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.01.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/zxr128pgts.htm				
カノープス	ZXR128P GTS	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0279-3.00.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/zxr128pgts.htm				
カノープス	ZXR128A GTS	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.01.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/zxr128agts.htm				
カノープス	ZXR128A GTS	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0279-3.00.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/zxr128agts.htm				
カノープス	PWR128P	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.01.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p.htm				
カノープス	PWR128P	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0279-3.00.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p.htm				
カノープス	PWR128P/4VC	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.01.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p4vc.htm				
カノープス	PWR128P/4VC	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0279-3.00.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p4vc.htm				
カノープス	PWR128P GTS	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.01.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128pgts.htm				
カノープス	PWR128P GTS	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0279-3.00.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128pgts.htm				
カノープス	PWR128P GTV	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.01.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128pgtv.htm				
カノープス	PWR128P GTV	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0279-3.00.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128pgtv.htm				
カノープス	PWR128A GTS	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.01.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128agts.htm				
カノープス	PWR128A GTS	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0279-3.00.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128agts.htm				
カノープス	PWR128A GTV	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0279-2.01.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128agtv.htm				
カノープス	PWR128A GTV	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0279-3.00.01	12月24日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pwr128agtv.htm				
クリエイティブメディア	3D Blaster Banshee Miniport OpenGL dirver	QUAKE II、HALF-LIFE対応	Ver.1.46	1月6日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブテクノロジー	3D Blaster Banshee GL Driver for Quake II	QUAKE II、HALF-LIFE対応	Ver.1.1 0.0004	1月27日
URL:http://www.soundblaster.com/graphics/3db-banshee/drivers.html				
クリエイティブテクノロジー	3D Blaster Voodoo2 GL Driver for Quake II	QUAKE II、HALF-LIFE対応	Ver.2.02.001	1月27日
URL:http://www.soundblaster.com/graphics/voodoo2/q2driver.html				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V330	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0130	1月28日
URL:http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv330.html				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V550	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0245	1月12日
URL:http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv550.html				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V550	Windows NT 4.0	Ver.44.00.1381.0203	1月19日
URL:http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv550.html				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Monster 3D II	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0207	1月14日
URL:http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-3d2.cfm				
メルコ	WGP-FX8N/16N	Windows 95/98	Ver.1.02	2月1日
URL:http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi.html#FXNPC98				

サウンドカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
クリエイティブメディア	Creative Sound Blaster PCI128 for DOS/V	Windows NT 4.0	Ver.4.00.1203	1月8日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブメディア	Creative Sound Blaster PCI64 for DOS/V	Windows NT 4.0	Ver.4.00.1035	1月8日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	MonsterSound MX300	Windows 95/98/NT 4.0/DOS	Ver.1.01018w	12月28日
URL:http://www.diamondmm.com/products/drivers/mx300.html				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Sonic Impact S90	Windows 95/98/NT 4.0/DOS	Ver.1.0209bw	1月5日
URL:http://www.diamondmm.com/products/drivers/s90.html				

BACK STREET, USA

KISS MY ASS, YOU BASTERDS!（カートマン談）

キャラクターゲームの逆襲

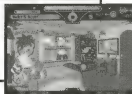
『セーラームーン』をはじめ、『ドラゴンボール』や『ポケモン』がアメリカの子供たちに受けている。最近のジャパニメーションの快進撃は、200年ほど前にヨーロッパで起こった浮世絵ブーム以来の文化的輸出品とも言えるだろう。もっとも、テレビで放映されるジャパニメーションは、あくまで低年齢層を狙った扱いだが、その一方で、アメリカで制作している"大人を対象にしたアニメ番組"が人気を博している。今回は代表的なアニメ3作品とその関連ゲームを紹介する。　文／奥谷海人

THE SIMPSONS（FOX Broadcasting Company社）

大人を狙ったTVアニメの中で、先駆けとなったのが『THE SIMPSONS』だろう。1990年に始まって以来、すでに10回もエミー賞を受賞し、日曜のゴールデンタイムに君臨するお茶の間の人気番組となっている。アメリカの中流家族を、お笑いというオブラートで包みながらも痛烈に批判し、インテリ族を中心とする"アンチ・サンデーフットボールファン"の間では、スポーツバーでスポーツの代わりにTHE SIMPSONS を見る"シンプソンズナイト"が催されるほどである。社会情勢や注目のスターを登場させたり、往年の名作映画のパクリシーンを巧みに織り交ぜたのも大人に受けるようになった要因だろう。ゲーム開発者の中にもファンが多い。

THE SIMPSONS：VIRTUAL SPRINGFIELD
(Fox Interactive社)

THE SIMPSONSのホームタウンSpring fieldを舞台にしたアドベンチャーゲーム。対象年齢を少し低く設定してあるようだが、声優たちがオールキャストで出演している力の入った作品。声優といえば、映画『GODZILLA』でアニマル役を演じたハンク・アザリアも意外な役所で好演している。

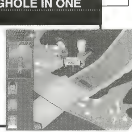


BEAVIS&BUTT-HEAD（MTV Networks社）

確実にジェネレーションXを標的にしたTVアニメと言えるのが、『BEAVIS＆BUTT-HEAD』である。今ではライフスタイル紹介チャンネルとなってしまったMTV枠内で、くだらない音楽ビデオに痛烈なジョークを浴びせるアニメコンビとして始まったが、「ヘヘヘ、ヒヒヒ」と薄笑いしながら雑言を吐くのが好評を得て、シリーズ化と相なった。性や過激行動のみに反応を示し、常識がまったく理解できていない高校生2人が、暴走して人に迷惑をかける。あまりの内容に教育委員会でも大問題になり、実際に5歳の子供が番組を見た後に家を全焼させるという事件も起こったほどである。それ以後、番組内容はかなりおとなしくなったものの、2人の独特のやりとりは健在だ。

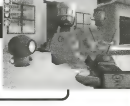
BEAVIS&BUTT-HEAD：BUNGHOLE IN ONE
(GT Interactive社)

"Bunghole"とはおしりの穴のことで、Beavisが人をののしる時によく使うスラングである。タイトルからも推測できるように、このゲームは4人まで同時にプレイできるミニゴルフだ。付録CD-ROMにデモを収録してあるので、ぜひ遊んでみてほしい。BeavisやButt-headに加えて、4人の人気サブキャラクターでもプレイできる。このほかにも、1998年に「BEAVIS&BUTT-HEAD：DO U」というゲームが発売されている。



SOUTH PARK（Comedy Central社）

現在、大学生を中心に大旋風を巻き起こしているのが、1998年から放映開始された『SOUTH PARK』だ。ちょうど、THE SIMPSONSのアットホームさに、BEAVIS＆BUTT-HEADの過激さをミックスしたようなアニメ番組である。キリストとサンタクロースがクリスマスの覇権を争って殺し合うという、インディー系のアニメ短編でブレイクした。その後、数々のオファーをけってマイナーなケーブル局での放送を選んだだけあり、宗教的、人種的ジョークがさく裂する。アメリカの片田舎を舞台に、スタン、カイル、カートマン、ケニーの小学生4人組が毎回騒動を起こすというもので、アニメーションは、それぞれのキャラクターに、前後左右の4パターンと顔の表情のみという最小限の作風だ。サブキャラクターのシェフ役には往年のブルースシンガー、アイザック・ヘイズが参加しているのも通好み。日本でも夏以降に吹き替え版が発売されるとの情報もある。



SOUTH PARK：THE GAME
(Acclaim Entertainment社)

アニメの原作者がQUAKERだということもあり、たっての要望で3Dシューティングになったという。雪ダマから牛ランチャーまで、笑える武器を満載している。TUROK 2エンジンを搭載しており、3D化したグラフィックはなかなかのものだ。マルチプレイモードがアツいかも。

素朴なグラフィックに痛烈なジョークを絡ませたアニメがはやるアメリカ。コメディーアニメではないが、「BUFFY：THE VAMPIRE SLAYER」（アクティビジョン）や「BABYLON 5」（Sierra FX社）といったSFテレビドラマのゲーム化も進行中である。面白くないと言われているキャラクターゲームに名誉挽回の日が到来するのだろうか。

SECRET FILE #00031

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

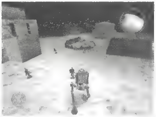
メーカー:LucasArts Entertainment社

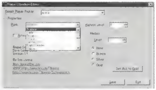
セーブデータが自由に作れる　強力チートツール

期待の新作『エピソード1』の公開も近づいて、今年もスター・ウォーズファンにはうれしい1年になりそうだ。映画を待ちつつ「STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D」をプレイする君に、とっておきのコマンドを伝授しよう。

まず、メニューからSettings画面を選択し、Passcodesの欄に「CHICKEN」と入力する。すると、X-WINGやA-WINGでさっそうと飛び立ったにもかかわらず、自機が帝国軍のAT-ST機、通称チキンウォーカーになるのだ。さぁ、これでガンガン敵を倒そう! ……と思ったら、実はこれ、スピードは遅いしSecond Weaponも無い、まったく使えない機体なのだ。ほかのコマンドも、攻略にはあまり使えないものばかり。

その代わりに、超強力なチートツールを発見したので紹介しよう。この「Save Game Editer」というツールを使えば、セーブデータを自由に作ることができる上に、シークレットレベルや通常では使えない機体を使うことができる。使い方は簡単で、http://www.tir.com/~llorenz/files/RogueEdit11.zipでツールをダウンロードして解凍、起動するだけ。自分のRankや成績も自由に変更可能になる。これで君も最強の戦士だ。


AT-ST機で戦闘に参加する。カシャンカシャンという歩行音も、ちゃんと再現されている


Save Game Editerを起動したところ。自動的にセーブデータを検出してくれる。各設定はクリックするだけなので簡単だ

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3Dのチートコマンド一覧

CHICKEN	AT-STでプレイできる
DIRECTOR	High Scoreメニューですべてのムービーが見られる
MAESTRO	High Scoreメニューですべてのテーマ曲を聴ける
IAMDOLLY	LIFEが無制限になる
TOUGHGUY	パワーアップアイテムをすべて装備できる

いかさま野郎チートコマンダー

CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00032

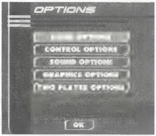
TEST DRIVE 5

メーカー:Accolade社

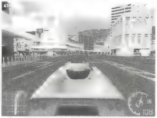
あこがれのあの名車にすぐ乗れる
全車&全コース選択コマンド

1998年のル・マン24時間耐久レースで星野一義を表彰台へ運んだ車といえば、日産R390 GT1だ。そして、今のところこのR390 GT1をドライブできる唯一のゲームがこの「TEST DRIVE 5」なのだ。しかし、残念ながら、インストール直後の状態ではR390 GT1は選択できない。CUP RACEモードをクリアしないと、このマシンでのドライブはできないのだ。そこで、どうしても始めからR390 GT1で全レースを制覇したいという人にこのコマンドを。

OPTIONメニューが表示されているときに「i have the key」と入力する。このとき、スペースも入力する必要がある。成功すると「ヴォン」と効果音がするので、自車選択画面に行ってみよう。すると、すべての車を選べるようになっている上、新たに10台が表示されて使えるようになっている。ちなみに、コースもすべて選択できる。さぁ、自由に世界を走ってくれ!



この画面でコマンドを入力するのだ。一度入力すれば、ゲーム起動中はずっと有効だ


「i have the key」を使って、R390 GT1で古都、京都を爆走する。この画面は市街地だけど、平等院らしき建物の前や、人原付近ののどかな景色もあるぞ

TEST DRIVE 5のチートコマンド一覧

cup of choice	CUP RACEモードで、全レースに参戦できる
that takes me back	コースの走行方向を逆にできる
i have the key	車とコースのロックを外す

SECRET FILE #00033

POWERSLIDE

メーカー：ツクダシナジー

炎を吐き、嵐を呼ぶ 自車が魔力を帯びるチート

砂や泥の道をずりずりドリフトさせて走る「POWERSLIDE」に、とんでもない反則技が見つかった。ゲーム中に「HOVER」とタイプすれば自車がホバークラフトのように浮き、路面の変化による影響を受けにくくなる。「GLIDER」では、ジャンプ後の車体がグライダーのように飛ぶ。ジャンプした瞬間に↓キーを押せば、空中を気持ちよく滑空できる。ここまではカワイイ技だが「BURN」では火の玉を発射し、ライバル車を吹き飛ばせるし、「TWISTER」に至ってはライバル車がみな竜巻に巻き込まれ、ぐるぐると宙を舞ったままになってしまうのだ。

入力が成功すると、画面の右上にアイコンが表示される。各コマンドは併用できないが、入力した順にキーボードの1キーから順に割り当てられていき、自由に切り替えできる。各モードを組み合わせれば、ミサイルのようにまっすぐ加速し続ける「ICBM」でスピードを上げて、ジャンプした後に「GLIDER」で飛び、空中から「BURN」でライバルを攻撃するとか、「SPIDER」でがけに上り「GLIDER」で空中遊泳を楽しむなどの複合技もできる。

使える技としては「STICKY」（グリップが増す）や「BLAST」（ライバル車を吹き飛ばす）などがいいだろう。

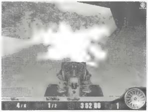
純粋にゲームを楽しみたいという人は、名前の入力で「Megasaxon」と入力すれば、全ステージにアクセスできる。



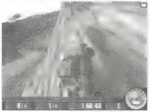
「HOVER」は地上数十センチのところで浮いたまま走行する。車体が傾くと地上と接触するので、挙動は不[illegible]



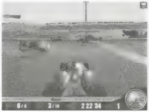
「GLIDER」でコース上空を飛んでみた。飛んだ瞬間に↓キーを押すと飛距離が伸びる。気持ちよく飛ぶのはけっこう難しい



「BURN」で炎を発射。このコマンドが割り当てられた数字キーを押すと何度でも発射できる。ライバル車を横転させる力がある



「SPIDER」で山登りだ。ライバル車のレースを高いところから見物できる。登るコースを間違うとバランスを崩して転げ落ちるぞ



スタート直後に「TWISTER」を使ってみた。ライバル車は自車の周りに発生した竜巻に巻き込まれて、同じところをグルグルと飛びつづける

POWERSLIDEのチートコマンド一覧

BLAST	ライバル車を吹き飛ばす
BOMB	爆弾を発射する
BURN	火炎を発射する
GLIDER	車がグライダーのように飛ぶ
HOVER	車がホバークラフトのように空中に浮く
JUMP	自車がジャンプする
LAUNCH	視点切り替えモードになり、矢印キーで方向を切り替え、Zキーで前進。Xキーを押すと、その場所から自車を発車できる
LIGHT	アングルが変わってスピード感がでる
LUNAR	月のように重力が減少する
SLEEP	ライバル車が居眠り運転を始め、ハンドルを切らなくなる
SLIPPY	どの路面も滑りやすくなる
SPIDER	クモのように道や壁に張り付く
STICKY	グリップ力が増す
SUCK	車同士が引き寄せられる
TWISTER	ライバル車が竜巻に巻き込まれる
WARP	ライバル車がはいずり回る

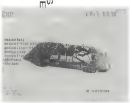
以下は名前入力の画面で使用する

Megasaxon	すべてのレベル＆コースを選択可能

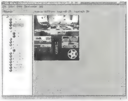
すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。



MRCはCD-ROMに収録されています。ヘルプが充実しているので、よく読めば使いこなすことができるでしょう



VIVファイルをデコード/エンコードするツールは、ユーザーによって何種類か作られています。ちなみに、ここでパラメータを変えることで車の性能も自由に決めることができます



巨大なウィングを付け、車高をギリギリまで下げてオーバーフェンダー仕様にした、ランサーエヴォリューションV。お気に入りの車を導入すれば、よりNFS3を楽しむことができるでしょう

Q 「ニードフォースピードⅢ ホットパーシュート」で、自分でオリジナルの車を作成して遊べると聞いたのですが、どうやるのでしょうか？

（神奈川県・相川一哉）

A 「ニードフォースピードⅢ ホットパーシュート」（以下、NFS3）のCD-ROM内（GAMEDATA¥CARMODEL）に、CARTOOL.ZIPという圧縮ファイルがあります。このファイルには、オリジナルカーを作成するためのツール「MRC」が入っており、これを使います。ただし、製品に付属しているものはGlide専用です。最新版のMRCはDirect3DとDirectDrawに対応していますので、FTPサーバーから入手してください。

ただ、MRCだけではオリジナルカーを完成させることができません。オリジナルカーは、既存のカーデータ「CAR.VIV」に手を加えて作成します。VIVは、モデルやテクスチャー、パラメータなどの各ファイルがまとまったものです。ですから、各ファイルに分ける機能と、編集後に再度VIVに組み立てる機能を持ったツールが必要となります。ツールはいくつかありますが、ここでは、「VIV-Wizard」を例に説明しましょう。

まず、VIV-Wizardを起動し、任意のCAR.VIV

VIV-Wizard
ftp://ftp.sports-gaming.com/nfs/vivwiz05.zip

MRC最新版
ftp://ftp.sports-gaming.com/nfs/cartool.zip

を読み込んで、CAR.FCDとCAR00.TGAをObjectメニューよりExtractで取り出します。

次に、MRCを起動し、先程のCAR.FCDファイルを読み込むと、「○○ファイルが足りません」という旨のメッセージが表示されます。そこで、同じ名前を付けた空ファイルを用意し、同じ操作を繰り返すと、エディット画面になります。ここで車体形状をエディットし、EscキーでMRCを終了することで、変更した部分がCAR.FCDに自動セーブされます。

次に、CAR.VIVをもう一度VIV-Wizardで開き、編集の終わったCAR.FCD及びCAR00.TGAを、ObjectメニューよりAddで上書きすると、オリジナルのCAR.VIVが完成します。このとき、CARP.TXTを選び、シリアルナンバーを既存の車と重複しないようにセットして下さい。

できたデータは、GAMEDATA¥CARMODELの下に半角英数で4文字の名前のフォルダを作って入れれば、ゲーム中で使用できます。なお、オリジナルカーはサポートの対象となりませんので、個人の責任において行って下さい。

（Warren大尉）

Q 購入したばかりのパソコン（K6-2 350MHz、メモリー64MB、HDD 4.3GB、DVD-ROM、Yamaha SoundCard、i740搭載カード）でDirect3DやOpenGLのゲーム（FIFA99、QUAKE Ⅱなど）をプレイするとすぐに画面がフリーズしてしまいます。ビデオカードのドライバをアップデートしても解決できませんでした。いったい何がおかしいのでしょうか？

それから、Voodoo2搭載の3Dアクセラレーターを買いたいと思っているのですが、i740を2Dカードの代わりにすることはできるのでしょうか？

（京都府・上田義夫）

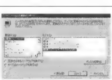
A 最初から心配事が増すような話で恐縮ですが、Socket7のマザーボード（非インテルのチップセット）とインテル製のi740搭載カードは、本来あまり相性がよくありません。汎用のビデオドライバを使っても、一般的には動かない例の方が多いくらいです。一部メーカーのi740搭載カードが、ドライバのチューンでなんとかSocket7に対応させているのが実情です。

というわけで、ご質問のトラブルもビデオカードのドライバに起因するものと思われますが、最適なドライバをi740汎用のドライバの中から探すのはなかなか難しいかもしれません。こうなると、ビデオカードメーカーに依存する以外にありません。まず、インストールした最新ドライバがビデオカードメーカーのものかを確認してください。カードのBIOSアップデートが必要かどうかも確認しましょう。

念のため、マザーボードのBIOSアップデートが必要かどうかも、ボードメーカーのサイトで確認してみましょう。

また、ゲームソフト側でパッチを出していることがあります。その場合、ゲームメーカーのWebサイトから最新のパッチを入手してください。

ところで、ゲームマシンとして見た場合CPUその



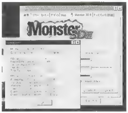
ビデオカードのドライバをインストールするときには、過去のドライバの構成ファイルが混ざらないようにするため、以前のバージョンのドライバを一度削除し、「標準ディスプレイアダプタ（VGA）」で一度設定してから新しいドライバを入れるようにしてみてください

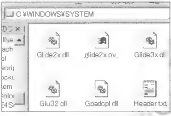
ほかの構成は問題ないようですが、i740カードはちょっと役不足です。思い切ってビデオカードを交換するという手もあります。ただし、Socket7マザーボードはAGPカード全般に相性が悪い製品が多いようです。手ごろな値段の型落ちカードでi740より高性能、しかも比較的トラブルが少ないのは、筆者の経験ではG200やRIVA TNTあたりです。

i740にVoodoo2カードを組み合わせて使うことは可能です。トラブルが起きているのはi740の3D描画機能部分ですので、Direct3DとGlideの両方に対応しているVoodoo2カードを併用することで、うまくいけば今回のトラブルが解決する可能性はあります。

（角田明美）

Glideにもバージョンがあると聞いたのですが、バージョンが上がると何が変わるのでしょうか？　また、最新バージョンを導入するにはどうすればいいでしょうか？
（大阪府・高瀬洋一）





Glideのバージョンは、「画面のプロパティ」のタブから確認できます（左）。タブ以外では、「¥WINDOWS¥SYSTEM」フォルダにあるGLIDE2X.DLLやGLIDE3X.DLLのプロパティを見て下さい。更新日時からおおよそのリリース時期が分かるでしょう

A　Glideは、アーケードゲーム機やDOSゲーム用の古いバージョンも存在しますが、Voodooファミリーに対応するGlideのバージョンは、2.43以降になります。1996年に発売されたVoodoo GraphicsはVer.2.43以上、Voodoo2 はVer.2.50以上、Voodoo BansheeはVer.2.53以上に対応しています。

バージョンの番号による違いは、多くは開発環境側の問題で、命令関数の追加／改良や、エラー訂正方式の変更です。そのため、バージョン数が小数点以下で変わるマイナーチェンジでは、ユーザー側が認識できる違いはほとんどありません。ただし、開発環境が整備されるとプログラムのステップ数が減るため、結果として実行ファイル自体の処理速度が上がります。

3Dfx Interactive社は1998年9月にGlideのVer.3を発表しました。今までのバージョンとの大きな違いは、頂点座標を表わす構造体が新しくなったことです。この新しい構造体を用いると、ポリゴンで使用される頂点座標の情報が今までの約半分で済みます。つまり、頂点座標を求める計算時間も半分になるため、ゲームの処理速度は大幅に向上します。

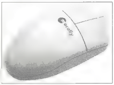
Glideのライブラリ（GLIDE2X.DLLやGLIDE3X.DLLファイル）は基本的に上位互換ですので、¥WINDOWS¥SYSTEMフォルダには常に最新のDLLファイルを入れておくと安心です。

ライブラリは通常、3Dアクセラレーターのドライバに含まれています。最新のGlideをインストールしたいならば、ドライバを最新のものにしてみてください。また、3dfx社のホームページ（http://www.3dfx.com）からも最新のライブラリをダウンロードすることができます。ただし、ビデオカードメーカーが出しているドライバ以外をインストールすると、メーカー保証が受けられないことがありますので、各ユーザーの責任でインストールして下さい。

一部のゲームでは、ゲームインストール時に、そのソフトで使用するライブラリをハードディスクにコピーします。そのため、知らない間にSYSTEMフォルダのライブラリが古いバージョンに上書きされていることもあります。気がついたら最新のファイルで上書きするようにしましょう。（角田明美）

「UNREAL」や「DIABLO」など、WindowsからMacへ移植されるゲームについて質問です。マウスはWindowsでは2ボタンで、Macでは1ボタンとなっていますが、移植の際、マウス関連の操作はどのように変わっているのでしょうか？
（愛知県・浅井智之）





左はKensington Microware社のKensington Mouse。右はMacally Peripherals社のProgrammable Two Button ADB Mouseです。どちらも日本で購入することができます

A　Macの1ボタンマウスでも、一部のゲームを除いてプレイにそれほど支障はありません。というのも、Windowsでは右クリックに割り付けられている機能を、Macではキーボードの任意のキー一つに割り当てれば済むことだからです。クリックするか、キーをたたくかの違いだけで、動作が増えるわけではありません。これによってマルチプレイで著しく不利になるということもないでしょう。ただし、両手をフルに使うタイプのゲームでは、キーが増えた分、左手（左利きの場合は右手）をさらに駆使しなくてはいけませんが。

ちなみに、「UNREAL」ではWindowsの右クリックがOptionキーに、「QUAKE」と「DUKE NUKEM 3D」では右クリックは前進ですので、Macでは↑キーとテンキーの8キーに割り当てられています。また、「ミスⅡ：ソウルブライター」のOptionキー＋クリックのように、同時押しで右クリックと同じ動作にしているゲームもあります。

さて、冒頭で触れた支障のあるゲームとは、「DIABLO」です。Windowsで右ボタンに割り当てられている呪文が、MacではCommandキーに割り当てられているため、呪文の切り替えと詠唱がとっさのときに間に合わないことがあるのです。

この問題を解決するためだけに、2ボタンマウスを導入するプレイヤーもいます。2ボタンマウスは、Kensington Microware社とMacAlly Peripherals社のものが、4,000円～6,000円ぐらいで販売されています。　（吉田信彦）

疑問、質問は編集部まで、Eメール（playonline@axela.co.jp）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
BEAVIS&BUTT-HEAD	BEAVIS&BUTT-HEAD BUNGHOLE IN ONE
BIOHAZARD2	バイオハザード 2
DAIKATANA	DAIKATANAムービー
DAMAGE PROFILE	Combat Flight Simulator用Damage Profile Editor
DEAD RECKONING	DEAD RECKONING
EXCESSIVE SPEED	EXCESSIVE SPEED
FALCON 4.0 DATA	FALCON 4.0リプレイファイル
HEAVYGEAR Ⅱ	HEAVY GEAR Ⅱムービー
MASK OF ETERNITY	KING'S QUEST：MASK OF ETERNITY
MISSION EDITOR	Combat Flight Simulator用Mission Editor、データファイル
MPLAYER	Mplayer-Japanクライアントソフト
MYTH Ⅱ	MYTH Ⅱ：SOULBLIGHTER
ODN	ODN接続サインアップキット
PSYCHIC FORCE 2012	サイキックフォース2012
RECOIL	RECOIL
RED BARON3D	RED BARON 3D
REQUIEM	REQUIEM：AVENGING ANGEL
REVENANT	REVENANTムービー
SIN_AVI	SiNムービー
SLAVEZERO	SLAVEZEROムービー
STARSIEGE	STARSIEGEムービー
STARSIEGE TRIBES	STARSIEGE：TRIBESムービー
TOCA 2	TOCA 2　~REVDRIVE~
WINZIP	WINZIP

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
　収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
　付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
　各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
　収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
　収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
　収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
　収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
　CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

収録ソフトのインストール方法

BEAVIS&BUTT-HEAD BUNGHOLE IN ONE
①付録CD-ROMのBEAVIS＆BUTT-HEADフォルダに収録されている[BUNGHOLE.EXE]をダブルクリックしてください。
②ファイルを任意のフォルダに解凍し、解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

バイオハザード 2
①付録CD-ROMのBIOHAZARD2フォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[BIOHAZARD2.EXE]をダブルクリックしてください。

DAIKATANAムービー
①付録CD-ROMのDAIKATANAフォルダに収録されている[BIGGIE ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[FINAL_MID.AVI]をダブルクリックしてください。

Combat Flight Simulator用Damage Profile Editor
①付録CD-ROMのDAMAGE PROFILEフォルダに収録されている[DPREADME.RTF]を参照の上、ご使用ください。
※p.075～077の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。
※このツールを使用するためには、Combat Flight Simulator製品版が必要です。

DEAD RECKONING
①付録CD-ROMのDEAD RECKONINGフォルダに収録されている[DEADDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ下のDEADDEMO¥DISK1フォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

EXCESSIVE SPEED
①付録CD-ROMのEXCESSIVE SPEEDフォルダに収録されている[XS_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

FALCON 4.0リプレイファイル
①付録CD-ROMのFALCON 4.0 DATAフォルダに収録されている各ファイルを、FALCON 4.0がインストールされているフォルダ内のACMIBINフォルダの中に入れてください。
②FALCON 4.0のメインメニューからACMIを選択し、ファイルをリストから選択してLOADすれば見ることができます。
※p.072～074の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。
※このリプレイファイルをご覧になるためには、FALCON 4.0製品版が必要です。

HEAVY GEAR Ⅱムービー
①付録CD-ROMのHEAVY GEAR Ⅱフォルダに収録されている[HEAVY GEAR2B.AVI]をダブルクリックしてください。

KING'S QUEST：MASK OF ETERNITY
①付録CD-ROMのMASK OF ETERNITYフォルダに収録されている[MASKDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Combat Flight Simulator用Mission Editor
①付録CD-ROMのMISSION EDITORフォルダに収録されている[MEREADME.RTF]を参照の上、ご使用ください。
※p.075～077の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。
※このツールを使用するためには、Combat Flight Simulator製品版が必要です。

Combat Flight Simulator用Mission Editorデータファイル
①付録CD-ROMのMISSION EDITORフォルダに収録されている[SPECIAL01.MIS]を、Microsoft Combat Flight Simulatorがインストールされているフォルダ内のMISSIONSフォルダの中に入れてください。
②Mission Editorを使用する際には、付録CD-ROMのMISSION EDITORフォルダに収録されている[MISEDIT-JP.RTF]をご覧いただくと便利です。
※p.075～077の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。
※このデータを使用するには、Combat Flight Simulator製品版が必要です。

Mplayer-Japanクライアントソフト
①付録CD-ROMのMPLAYERフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストールしてください。
※p.092の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

MYTH Ⅱ：SOULBLIGHTER
①付録CD-ROMのMYTHⅡフォルダに収録されている[MYTHⅡ 1 1 DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODNSIG~1.EXE]をダブルクリックしてください。

サイキックフォース2012
①付録CD-ROMのPSYCHIC FORCE 2012フォルダに収録されている[PF2012D.EXE]をダブルクリックしてください。
※このデモ版はオートデモのため、ゲームプレイは行えません。
※デモを再生するためには、DirectX6が必要です。DirectX6をインストールしていない方は、付録CD-ROMのPSYCHIC FORCE 2012フォルダ内のDIRECTX6フォルダに収録されている[DX6DOSV.EXE]（DOS/V機の場合）、または[DX6NEC.EXE]（PC-98機の場合）をダブルクリックしてください。

RECOIL
①付録CD-ROMのRECOILフォルダに収録されている[RECOIL.EXE]をダブルクリックしてください。

RED BARON 3D
①付録CD-ROMのRED BARON3Dフォルダに収録されている[RB3D DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

REQUIEM：AVENGING ANGEL
①付録CD-ROMのREQUIEMフォルダに収録されている[REQDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※Glide対応のビデオカードが必須です。

REVENANTムービー
①付録CD-ROMのREVENANTフォルダに収録されている[REVGAME DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイルで解凍してください。
②解凍先のフォルダの下にあるREVENANT MATERIAL¥AVI'Sフォルダ内の[REVDEMO.AVI]をダブルクリックしてください。

SiNムービー
①付録CD―ROMのSIN_AVIフォルダに収録されている[HBAVI.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[HBAVI.AVI]をダブルクリックしてください。
※p.079の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

SLAVEZEROムービー
①付録CD-ROMのSLAVEZEROフォルダに収録されている[SLAVE ZERO.MPEG]をダブルクリックしてください。

STARSIEGEムービー
①付録CD-ROMのSTARSIEGEフォルダに収録されている[SS HIGH 320 AVI]をダブルクリックしてください。

STARSIEGE：TRIBESムービー
①付録CD-ROMのSTARSIEGE TRIBESフォルダに収録されている[TRIBES1.AVI]をダブルクリックしてください。

TOCA 2 ～REVDRIVE～
①付録CD-ROMのTOCA 2フォルダに収録されている[TOCA2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたデータを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

1月号で「サイドワインダー フォース フィードバックホイール」が当たった田中です。物が届き、息子ともども感激いたしました。息子のパソコンとネットワークで対戦してみたいものです。　（岐阜県・田中　聡）

編集部員も欲しがったこの読者プレゼント。師走の慌ただしい時期に発送作業をしていたところ、部員がハイエナのように集まってきたものです。「おれの住所教えておくから送っといて」「タクシーで持って帰るから、荷造りしなくていいよ」などと好き勝手なことを言っておりました。たとえもらえなくても、このように当選者の方の声が聞けるとうれしいものです。良かったですね。　（ヤナギ）

毎月楽しみにしています。妊娠中にも関わらず、「ULTIMA ONLINE」で遊んでいました。つわりが始まったのでプレイを断念しましたが、無事出産したのでまたネットワークゲームで遊びたいと思います。「ルナティックドーン Ⅲ」を早く試してみたいなぁ……。　（板橋区・前田美和）

ご出産おめでとうございます。行動範囲が狭まってくる妊娠中には、自宅でネットワークゲームを存分に楽しむのも、いい気分転換になると思います。お子さんと一緒にプレイできる日が楽しみですね。ルナドンⅢは今月号の特集2でも紹介されていますので、ぜひご覧ください。　（K児）

3Dのゲームに弱くて、ベンチマークソフトの「FINAL REALITY」の画面を見ているだけでも気分が悪くなるのですが、「QUAKE Ⅱ」などをするには、どうしたらいいのでしょうか？　（兵庫県・門田敬太）

自分の予想以上（以下）に画面が動いたときに起こりやすい「3D酔い」は、体質にもよりますが、いくつか和らげる方法があります。まず、マウスの感度が高いと画面が必要以上に揺れてしまいますので、感度の設定数値を下げてください。また、快適なフレームレート（30～60FPS）が出ているかどうかもチェックしてください。画面から目を離すことや、寝不足のときにプレイしないなど、車酔いの予防と同じ方法も効果的でしょう。　（ふく）

最近、気付いたこと。持っているゲームの半分以上が3Dシューティングだった。なんでか考えると、初めてやったパソコンゲームが「DUKE NUKEM 3D」だったからである。見事ハマりました。前置きが長くなったが「DUKE NUKEM FOREVER」はどうなったのでしょうか？　（大坂府・三谷登志彦）

3Dシューティングは面白い。なぜ面白いかと言えば、何も考えずに撃ちまくる快感があるからだ。と思っていたら、近ごろはなぞ解きが難解になってきて、頭を使わなければならない。最近エンディングが見られないのはそのせいだ。前置きが長くなりましたが、「DUKE NUKEM FOREVER」はP&Aから1999年6月発売の予定。発売が遅れないように一緒に祈りましょう。　（長尾）

新連載「OVER THE 100fps」は、ゲーム環境を良くする企画として、今後も期待しています。どうせならハードだけでなく、ユーティリティーソフトの導入とその効果についても取り上げていってほしいな。2月号のUltra ATA／66対応ハードディスクの記事は、具体的でとても分かりやすかった。　（岐阜県・工藤　通）

ゲーム誌でありながら、ハードウェア情報を期待している読者の方々が意外に多いため、パワーアップをテーマにした「OVER THE 100fps」と新製品レビュー「TECHNICAL EDGE」の連載を始めました。今後も、PentiumⅢやK7といった最新CPUのほか、ビデオカード、マザーボードなどを紹介していきたいと考えています。もちろん、パワーアップに役立つユーティリティーも積極的に取り上げますよ。　（坂之上）

自慢ショット

「QUAKE Ⅱ」でCTFをしてたら、旗の所で面白いものを見つけました。2人仲良く死んじゃってます。しかも同じポーズで……。なんだか2人で踊ってるみたい。こんなことは、そう簡単には起こらないですから、この写真は貴重な1枚になりました。　（山口県・cosmos[SAS]）



踊っているというか…シンクロナイズドスイミングみたいですね。美しさよりも、マッチョな力強さがさく裂していますけど

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を紙面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

新コーナーへの投稿大募集

Play Online SQUAREでは、5月号から新しい読者コーナー企画がスタートします。たくさんのご応募をお待ちしています。

●Reader's Review

読者によるネットワークゲームのレビューを掲載します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

例）「HALF-LIFE」最高。ストーリーにしっかりと結び付いたなぞ解きを楽しめるのがいい。敵のAIも賢く歯ごたえがあり、敵が援軍として仲間を呼んできたときには、大笑いしてしまった。モンスターにはそれぞれの個性があり、ステージごとにユニークな仕掛けもたくさんあって飽きることがない。マルチプレイも秀逸で、動作が軽く、めちゃめちゃ盛り上がる。日本にも対戦サーバーがもっとたくさんあれば、言うことなし。　満足度 95%

●Player's Suggestion

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？　ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

例）「SiN」で唯一気になるのが、主人公John Bladeの髪型だ。いくらなんでも、あのサングラスにあの髪型はないだろう。あれさえ無ければ、もっと感情移入できるのに

例）3Dシューティング全般にもの申す！　最初から移動キーをEDSFキーの設定にしておくべきだ。カーソルキーでプレイする人は、ほとんどいないはず。デフォルトでEDSFキーの設定になっている「REQUIEM AVENGING ANGEL」（デモ版）を見習うべし。

●神業伝授協同組合

本誌で取り上げたゲームに関して、あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

例）「UNREL」でRazorJackを使用し、KRALLの胴体を攻撃すると、体が真っ二つにちぎれてしまう。すると上半身だけになりながらも、彼は這いながらしつこくプレイヤーを攻撃してくるのだ。恐るべしKRALL！

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール（playonline@axela.co.jp）で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台
3-1-12
株式会社アクセラ
Play Online編集部
○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

文／菅原有香

いよいよベータテストPhase4も始まり、発売が待たれる完全ネットワーク仕様RPG「EVERQUEST」。従来のネットワークRPGの魅力と、まったく新しいフィーチャーを併せ持つこのゲームでは、3D空間で繰り広げられる冒険を楽しむことができる。今号からこのコーナーでは、大きな期待が寄せられているEVERQUESTのプレイに役立つ英会話を取り上げていく。しっかりと活用して、諸君の冒険をいっそう楽しいものにしてほしい。

第11回 パーティープレイに役立つ表現 <EVERQUEST編 VOL.1>

Hello friends, welcome to Norrath! 今回から「EVERQUEST」(以下、EQ)編がスタートする。水晶龍Veeshanがつくり上げた神秘の世界「Norrath」を、諸君が訪問できる日も間近だ。「ULTIMA ONLINE」と同じく、基本言語が英語になること間違いなしのEQでは、やはり他者とのコミュニケーションが非常に重要な位置を占めてくる。

EQでは、モンスターとの戦闘で得る経験値は、戦闘に参加したパーティーのメンバー全員に平等に分配される。また、戦利品についても、戦闘に参加したパーティーのメンバー内で分配するようになっている。このように、EQはパーティープレイを推奨し、不公平感を取り払ったシステムを採用している。

また、EQの世界では、戦利品として得られる金はごくわずかなのに、街で売られている武器や防具はかなり高価だ。しかも、敵を倒すのにも1対1では難しい設定になっている。また、種族・職業の選択肢が多い分、それぞれの得意／不得意な部分もかなりはっきりしているのだ。これらの事情からも、Norrathの地を冒険するには、仲間を得ることが欠かせないと言える。そこでEQ編の第1回目は、パーティープレイに役立つ会話例と単語集を解説していこう。

● 会話例

EQでは、なぜかUOほどスピーチの簡略化は激しくないようだ。それでも短い言い方が好まれることに変わりはない。

Jerbil:Hi
ジャービル：やぁ
Samuel:Hello
サミュエル：こんにちは
Jerbil:Hows your hunt?
ジャービル：狩りの調子はどう？
Samuel:Not good. Giant bat almost killed me
サミュエル：全然だめだね。大コウモリに殺されかかったよ

> メモ 英語では、not goodが「良くない」ではなく、はっきりと「悪い」という意味を示す。反対に、「とても良い(=very good)」という意味を表す場合、わざとnot badという言い方をすることもある。

Jerbil:Hmm... okay, here's the plan. We can hunt together. Make a **team**
ジャービル：ふむ……よし、じゃあこうしないか。一緒に狩りをしよう、チームを作るんだ

> メモ：planという単語は、別に「計画」という堅苦しい意味だけを持っているわけではない。このように「どうするつもりか」を表すために、軽く使っていい単語だ。
> 例)whats your plan to kill that?
> あれをやっつけるために、どうするつもり？

Samuel:**party** you mean? yeah good idea but how?
サミュエル：パーティーのことかい？　うん、いいアイディアだね、でもどうやるんだい？

> メモ：(単語)+you mean?で「～のこと？」「つまり～って言いたいわけ？」となる。 You mean+(単語)？でも良い。また、You mean what？とすれば「どういう意味？」「何が言いたいの？」という質問ができる。

Jerbil:I know the way...see. First I target you and hit INVITE button. You'll get the msg, please accept
ジャービル：やり方を知ってるんだ……見てな。まず君をターゲットにして、それからINVITE(招待)ボタンを押すんだ。メッセージが見えるだろ、承認してくれ
Samuel:OK...wow, I see you in my party list
サミュエル：オーケー……わぁ、君が僕のパーティーリストにいるぜ
Jerbil:good, completed =) here we go!
ジャービル：よし、完了だ（^^）　さぁ行こうか！
Samuel:yeah!
サミュエル：よしきた！

● パーティープレイに使われる単語集

EQでは、便利なコマンドが数種用意されている。コマンドはIRC(インターネットリレーチャット)のものに似ていて、例えば、「/who」でそのマップ内にいる全プレイヤーキャラクター(以下、PC)リストを表示させることができる。また、「/shout」でその地域にいるPC全員に向けて話し掛けることができる。3D視点のEQでは、空間全体を見渡すことが難しいため、PCたちの間ではShoutによる情報交換がメインとなっているようだ。

Anyone around here?	この辺にだれかいる？	とりあえず仲間を探すときに使う。できれば希望職業とレベルも告げるべきだ
Join	～に参加する、交ざる	パーティーに加わりたい場合は、この単語を使う
Look(ing) for	～を探している	後ろに必要とするメンバーの職業とレベルを入れればOKだ
Need／Want	～が必要だ／～が欲しい	Look forよりも切実な意味合いを持つ
Party／Team	パーティー	Patryという語のほかにTeamもよく使われる。Groupは一般的でないようだ
Mate	仲間	いつもつるんでいる友達はfriendやbudで構わないが、募集するメンバーにはこれを使うことが多いようだ

● パーティーメンバー募集／参加の表現例



I **need** a lvl 5-7 warrior! Come meet me at cottage!
レベル5～7の戦士募集！　小屋に来てくれ、おれと会おう！
Any spellcaster lvl 3-5 **around here**?
このへんに呪文を使うクラスで、レベル3～5の人いませんか？
Paladin or Ranger around lvl 10, meet me at the gate. Lets hunt!
レベル10程度のパラディンまたはレンジャー、ゲート前で落ち合おう。狩りをしようぜ！
Looking for a mate, everyone welcome
仲間募集中、だれでもいいです
Everyone **join** us but no trolls, ogres and darkelves!
だれでも参加可能、ただし、トロール、オーガ、ダークエルフはお断り！

Hey, wanna join our party?
やぁ、ぼくらのパーティーに入らない？

> メモ：wanna joinは直訳すれば「参加したいか？」だが、実際の意味は「～しないか？」という勧誘になる。

Let me **join** your **team**
あなたのチームに入れてください

> メモ：let me+動詞で「～させてほしい」という意味になる。

I want to travel with you
あなたと一緒に旅がしたいんです
Can I follow you?
あなたに付いて行ってもいいですか？

> メモ：Can I～？は「～していいですか？」という意味を表し、かなり融通のきく使い方ができるのでぜひ覚えよう。
> Can I loot it?　戦利品を取ってもいいですか？
> Can I have this?　これをもらってもいいですか？

Play Online

4
April
No.011

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセラ　第二編集局Play Online編集部
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260（大代表）
電話03(3464)8258（編集部）　FAX 03(3464)8259
電話03(3464)8285（販売部）
電話03(3464)8275（広告部）
発行日：1999年4月1日（毎月1回1日発行）
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山　宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子

写真：吉田　武／大澤　誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

編集後記

■スーパーの地下食料品売り場は、人間ウォッチングに最適化されたスポットだ。1日でも新しい日付の食品を購入すべく、棚の奥に手を突っ込んでいるおばはん、掃除用ゴム手袋の「厚手」と「中厚手」をじっくりと比較検討（柔軟剤の柔らか仕上げとふんわり仕上げなどでも見受けられる）しているマダム、生野菜はもちろん、せっけんや乾電池までもビニール袋に入れている夫人など、実に面白い。また、喫煙コーナーで奥方の戻りを待つ、くたびれたおっさんも要チェックだ。今後は、庶民派のイトーヨーカドー系とこじゃれた紀ノ国屋系の生態の違いなどを報告したい。（with t）

■最近気に入っているゲームは、3Dシューティングの「TRIBES」だ。CTFでは、指揮官に旗周辺の防御という地味な仕事を命じられ、前線に出れば、旗を奪う人のために囮となって集中砲火を浴びる。なんて損な役回りなんだと思い立ち、5人乗りの輸送機のパイロットに志願し、敵陣に向けて出発した。敵に攻撃されたのではなく、自分の単純な操作ミスで輸送機は山腹に激突し、多くの仲間が犠牲に。「ちくしょう、ラグがひどい」と責任逃れをして、この難局を無事に切り抜けた。（長尾）

■1998年まで「QUAKE II」にどっぷりはまっていた私ですが、1999年になってからは毎日のように「HALF-LIFE」でマルチプレイを楽しんでいます。もっぱら、PING値が180～200くらいのシンガポールのサーバー（SingNet）に接続しているのですが、現地のプレイヤーのPING値（40～50）と比べると、やや不利な戦いを強いられています。日本に高速なサーバーがあれば、そちらでプレイしたいのですが、なかなか見つかりません。どなたか、日本でサーバーを立ててみませんか？（坂之上）

■デザイナーのK氏から「中古のいいバイクありますよ。買いませんか？」という誘いがあった。憧れの大型車、イタリアンバイク「DUCATI」を格安で、といういい話だったのだが……。K氏のように皮ツナギを着てレーサーレプリカに乗るほど若くないので、結局激安の国産中古オフロード車を買ってしまった。まだ街乗りしか試していないが、春がきたら林道でブイブイいわせてやろうと思っている。おっさんには、今の寒さはきつい。（ヤナギ）

■あるネットワークゲームのオフ会に参加したとき、それぞれの人物のイメージが、ゲーム上のものとあまり変わらないことに驚きました。最近、インターネットをはじめとするネットワークに関連する犯罪が話題になっていますが、もともと人と人とのコミュニケーションですから、相手のことを理解する姿勢が大切だと感じます。読者の皆さんからの要望も、うまく誌面に反映していければと考えていますので、よろしくお付き合いください。（ま）

■十代の頃に比べれば、あまり怒らなくなったように感じる。イライラすることはよくあるが、「激怒」といった形容がふさわしいような、「怒りゲージMAX」的な怒り方は久しくしていない。ただその分、ブルーになる頻度が増えた。憂うつと怒り、どっちがベストだろう？　憂うつになることは、怒ることよりもエネルギーを消費しなさそうだ。しかし、怒ったほうがストレスはたまらないかもしれない。10秒ぐらい考えてみたが、結論としてはどうでもいいやと思った。（K児）

■冬は、アイスクリームのうまい季節だ。ガンガンに暖房をつけた部屋で、こたつに入ってアイスをむさぼり食う。冬の日々を締めくくる、いちばんの幸せだ。ヒットは「板チョコアイス」。やや厚めのチョコの中に、バニラアイスが入っていて、冷たいチョコと、とろけるバニラの甘さが何ともいえない。3年近く前に発売されて以来、私のベストアイスとなっている。しかし、この商品、家の近所には売っておらず、入手しようとすると隣の駅まで行かなくてはいけない。終電で帰るときなどは、アイスを買って一駅歩くか、それとも我慢するかで悶々としてしまう。（ふく）

■400MHzのG3が発売されようという今日このごろだが、なんと驚くなかれ。私の自宅のMacはいまだにMacII vx（Power PC以前のマシン）なのだ。しかし、それはまだ序の口、私は現在も動作するSMC-777（ソニー製の幻の名機）、さらにPC-8001（NEC製の幻の名機）を持っているのだ。いつかこれらもアンティークオブジェとして、価値がでるのではないかと期待しているのだが……、今のところただのゴミ。（佐伯）

Play Online 5月号予告（3月24日発売）

特集1　最新パソコンゲーム徹底攻略

ついに本サービスが始まった「ダークアイズ」。5月号では、今回の別冊付録ではお伝えしきれなかった情報を中心に、特大ボリュームでフェアホープの新事実をお届けする。そのほかにも、国内タイトルの攻略情報満載！

特集2　PentiumⅢパワーを最大限に引き出すPC環境と対応ゲーム

500MHzオーバーのPentiumⅢが新しい命令を実装して登場する。どんな命令が追加されて、どんな処理が高速化されるのか？ PentiumⅡやK6-2と比較してどれぐらいのパフォーマンスが出るのか？ など、気になる部分を多角的に検証。また、新たに追加された命令に対応したゲームの情報も完全網羅

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL


GT Interactive Software
POWER SLIDE
パワースライド
快感！ドリフト猛レース
暴走！
30万ポリゴングラフィック
激闘！
12人マルチバトル
爆音！
4スピーカーサウンド
3/12 発売
日本語 マニュアル 付属版
RATBAG
Windows® 95/98 ●CD-ROM
価格：5800円(税別)
FAST FREE ONLINE GAMING www.heat.net
OPTIMIZED FOR AMD K6-2 3DNow!
Environmental Audio™ by CREATIVE®
Powerslide® ©1998 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Ratbag. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp.
GT™ and the GT Games Logo™ are trademarks and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective companies.
制作・著作：GTインタラクティブ・ソフトウェア
発売・販売：ツクダシナジー株式会社

Play Online 4 1999
株式会社アクセラ
1999年4月1日発行 毎月1回1日発行 第2巻第4号通巻11号 1998年9月30日第三種郵便物認可
発行人/小島文隆 編集人/宮崎秀規 編集長/辻 英之 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03-3464-8258(編集部) 電話03-3464-8285(販売部) 電話03-3464-8275(広告部)

T1117791040982
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

雑誌17791-4 定価:980円 本体933円


scanned & edited
by kitsunebi